05 2017 | 236
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

# ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

## НАШИ ПЕРВЫЕ ИГРЫ
ТЕ САМЫЕ, С КОТОРЫХ ВСЕ НАЧАЛОСЬ

## СЕРИИ S.T.A.L.K.E.R. 10 ЛЕТ!
АНОМАЛИИ, ВЫБРОСЫ И ХАБАР

## MASS EFFECT: ANDROMEDA
НОВЫЕ ЛИЦА В КОСМОСЕ

## ЧУЖОЙ ЗАВЕТ
КУЛЬТОВЫЕ МОНСТРЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR — MARTYR • FLATOUT 4: TOTAL INSANITY
THE LAB • TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS • NIGHT IN THE WOODS
LEGO WORLDS • FAERIA • THEHUNTER: CALL OF THE WILD • NIER: AUTOMATA
DIABLO 3 • DARK SOULS 3: THE RINGED CITY • STYX: SHARDS OF DARKNESS

9 771560 258026 17005
игроMedia

ИГРОМАНИЯ КИНО

# Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

**Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»**

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

**Нас больше 200 тысяч**
**Присоединяйтесь и вы!**

16+

РЕКЛАМА

ИГРОМЕДИА | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ

ПРЯЧЬСЯ

# ЧУЖОЙ

ЗАВЕТ

18+

В КИНО С 18 МАЯ

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

## Журнал «Игромания»

**Главный редактор** Евгений Пекло
**Редакторы** Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
**Арт-директор** Евгений Загатин
**Дизайн и верстка** Денис Недыпич, Герман Титов
**Обложка** Иван Ефимов
**Дизайн и версии для iOS и Android** Евгений Пекло, Герман Титов, Евгений Кирсанов
**Корректор** Мария Луговская

## Издатель ООО «Игромедиа»

**Генеральный директор** Евгений Исупов
**Учредители журнала** Евгений Исупов, Александр Парчук
**Директор по производству** Азам Данияров
**Digital-директор** Леонид Молвинских
**Руководитель digital-проектов** Эдуард Клишин
**Руководитель видеостудии** Алексей Шуньков

## Реклама

**Руководитель отдела** Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
**Менеджеры** Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
**Тел./факс** (495) 730 4014

## Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
**Тел./факс** (495) 231 2364
**e-mail** vozvrat@igromania.ru

## Подписка

**Редакционная подписка:**
МагазинЖурналов.рф

**В отделениях почты по каталогам:**
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD,
80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD,
38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD,
12 319 – «Игромания»

**Агентства альтернативной подписки:**
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

## Для связи

**Адрес** 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
**Тел./факс** (495) 231 2364
**e-mail** editorsite@igromania.ru

## Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017
© Igromania, 1997-2017
Тираж 28 000
Circulation 28 000

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

# ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Частенько видеоигры считают исключительно развлечением различной степени полезности, упуская из вида множество других аспектов. Например, игры могут быть симуляторами той деятельности, которой человек в той или иной мере хотел бы заниматься, но не сложилось. Стать пилотом самолета, искателем сокровищ или борцом с организованной преступностью. Не будь игр – эти нереализованные желания так и лежали бы тяжелым грузом на повседневной рутине, проявляясь вздохами и ворчанием. Ну не берут тебя в сборную по футболу, не приносит сова письма из Хогвартса, не можешь ты защищать Родину от террористов в составе спецподразделения «Альфа» – зато есть игры, которые делают это возможным! Да, с реальными проблемами справятся и без тебя (хотя насчет футбола я не уверен), но если и ты хочешь быть хоть как-то причастен к интересующему тебя направлению, рецепт известен с детства: играй в это! Снимать с себя бремя нереализованного полезно для здоровья, по крайней мере психического.

Обо всем об этом мы поговорим на страницах журнала. И о том, как интересно, несмотря на обилие рутины, бороться с наркомафией в вымышленной Боливии будущего. И что игры не так уж вредны для здоровья, как все привыкли думать со времен эпохи пузатых ЭЛТ-мониторов. Даже о том, как стать заядлым охотником, чтобы ни одно животное не пострадало!

В номере масса рецензий на ожидаемые проекты: 22 страницы мы посвятили **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands**, рассказали о новой **Mass Effect: Andromeda**, прокатились во **FlatOut 4: Total Insanity** и пробежали на цыпочках **Styx: Shards of Darkness**. Но вот лично меня из всего многообразия релизов этого номера действительно зацепила инди-ККИ **Faeria**, которой я дарю краткие минуты рабочих передышек.

Очень интересным вышел раздел спецматериалов – там просто глаза разбегаются от обилия крутых статей. Особенно хочется выделить материал про десятилетие культовой серии **S.T.A.L.K.E.R.** и статью про те самые игры, с которых мы начинали (целых двенадцать страниц концентрированной ностальгии, такого ни в каком ток-шоу не увидишь!)

Но не только играми жив этот номер. И на обложке, и в «Центре внимания», и в рубрике «Кино» у нас «Чужие» – франшиза с богатой игровой и киноисторией, тесно сплетенной в единую вселенную. Выход новой картины – отличный повод вспомнить основные вехи развития и лучших представителей фильмов и игр про ксеноморфов.

Береги себя, оставайся с нами и играй только в то, что тебе действительно по душе!

***Евгений Пекло***

Следующий номер поступит в продажу 23 мая.

peklo@igromania.ru

Мир Фантастики

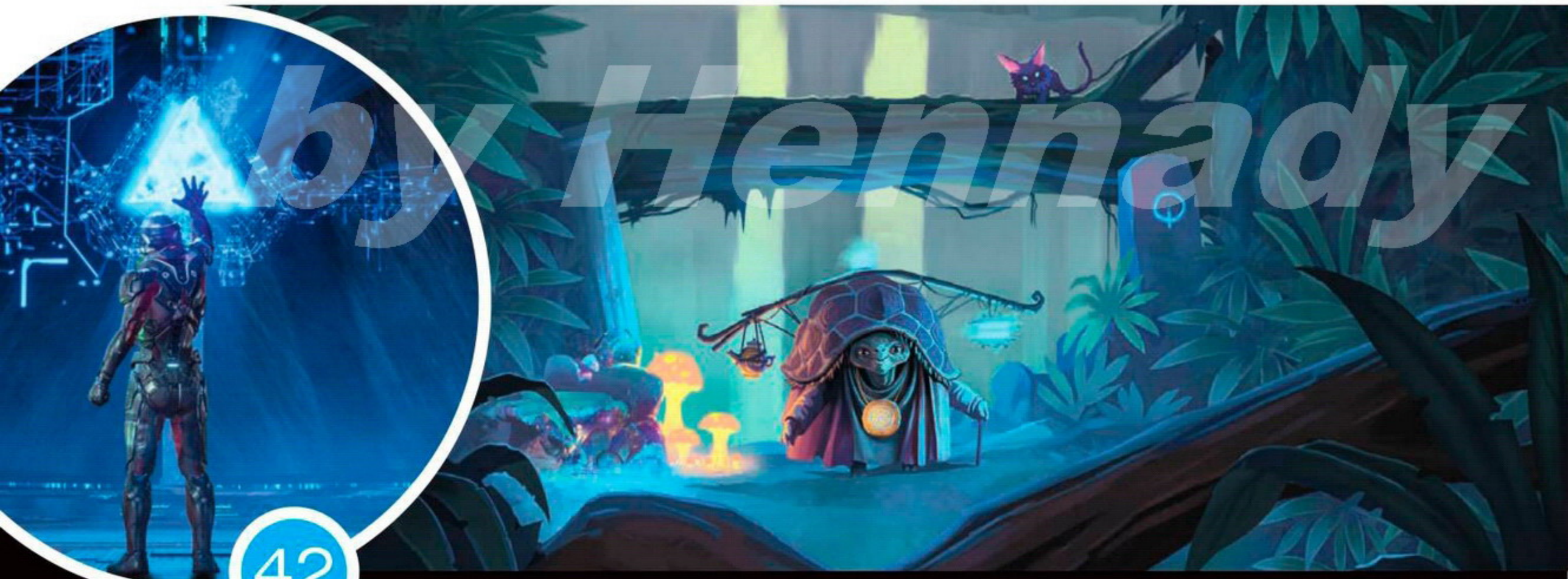
16+

# MIRF.RU

**ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ**
**О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ**

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»?
С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»?
МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.



by Henady

42

MASS EFFECT: ANDROMEDA
600 ЛЕТ БЕЗ ШЕПАРДА

72 FAERIA
HEARTHSTONE С ШЕСТИУГОЛЬНИКАМИ


**6–15** ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Как мир ксеноморфов развивался в фильмах и играх
12 ТОП-5 игр о Чужих

**16–29** ИЗ ПЕРВЫХ РУК

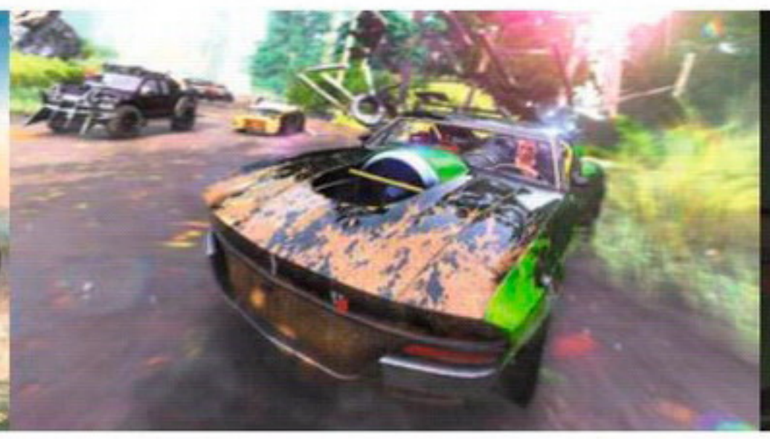
16 Некромант в Diablo 3
18 Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr

**20–79** ВЕРДИКТ

20 Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
42 Mass Effect: Andromeda
50 NieR: Automata
52 FlatOut 4: Total Insanity
58 Night in the Woods
64 Styx: Shards of Darkness
68 LEGO Worlds
72 Faeria
76 theHunter: Call of the Wild
80 The Lab

**82–89** ОБЗОР

82 Dark Souls 3: The Ringed City
84 Впечатляющая пятерка



20 TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS
«ПРИЗРАКИ» ПРОТИВ КАРТЕЛЯ

52 FLATOUT 4
ПОКАТУШКИ НА ДРАНДУЛЕТАХ

124 НАШИ ПЕРВЫЕ ИГРЫ
НА ЧТО МЫ ТРАТИЛИ МОЛОДОСТЬ

**ПОСТЕРЫ**

Чужой: Завет
Мария Карпенко

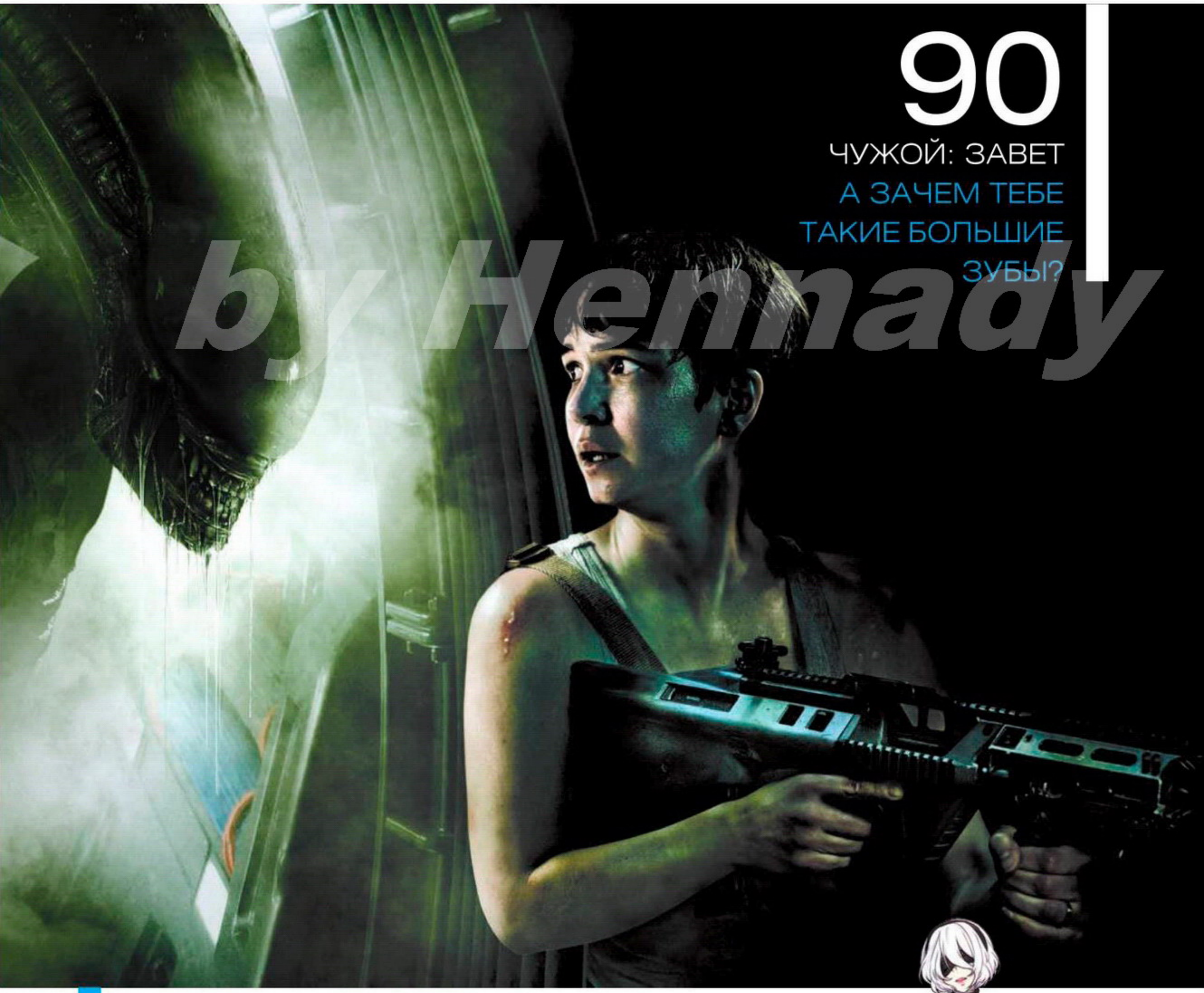
**НАКЛЕЙКИ**

Игромания
Diablo 3
Faeria
Mass Effect: Andromeda

**РЕКЛАМА**

Обложка
ООО «Игромедиа» . . . . . 2
ООО «Игромедиа» . . . . . 3
ООО «Игромедиа» . . . . . 4

В номере
Двадцатый Век Фокс СНГ . . . . . 1
ООО «Игромедиа» . . . . . 3



# 90
## ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ
### А ЗАЧЕМ ТЕБЕ ТАКИЕ БОЛЬШИЕ ЗУБЫ?

by Hemady


**90-91** КИНО

90 Чужой: Завет

**92-141** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

92 8 важных игр по вселенной Толкина
98 Играйте на здоровье!
104 На | пролом
110 23 защитника Отечества
116 8 самых женственных героинь
120 Пасхалки, отсылки и пересечения в Tides of Numenera
124 Первая любовь
136 10 лет S.T.A.L.K.E.R.

**142-143** ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

142 Разумный компьютер

**144** ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Совершенство – это враг

# 50
## NIER: AUTOMATA
### АНДРОИД В КОРОТКОЙ ЮБОЧКЕ

# ЧУЖАЯ ВСЕЛЕННАЯ

## КАК МИР КСЕНОМОРФОВ РАЗВИВАЛСЯ В ФИЛЬМАХ И ИГРАХ

ЮЛИЙ КИМ МЛАДШИЙ, ДЕНИС ПАВЛУШКИН, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ



Фантастические вселенные рождаются по-разному. Большая часть появляется из книг, где автор может подробно и зачастую не стесняя себя в объемах и деталях описывать все хитросплетения ее устройства. Другое дело, когда вселенная рождается в кино. Подходы могут быть разными. «Звездный путь» был сериалом, так что раскрывать подробности мира авторы могли постепенно, от серии к серии. Джордж Лукас в «Звездных войнах» сумел создать гигантскую вселенную со своей собственной мифологией за один фильм.

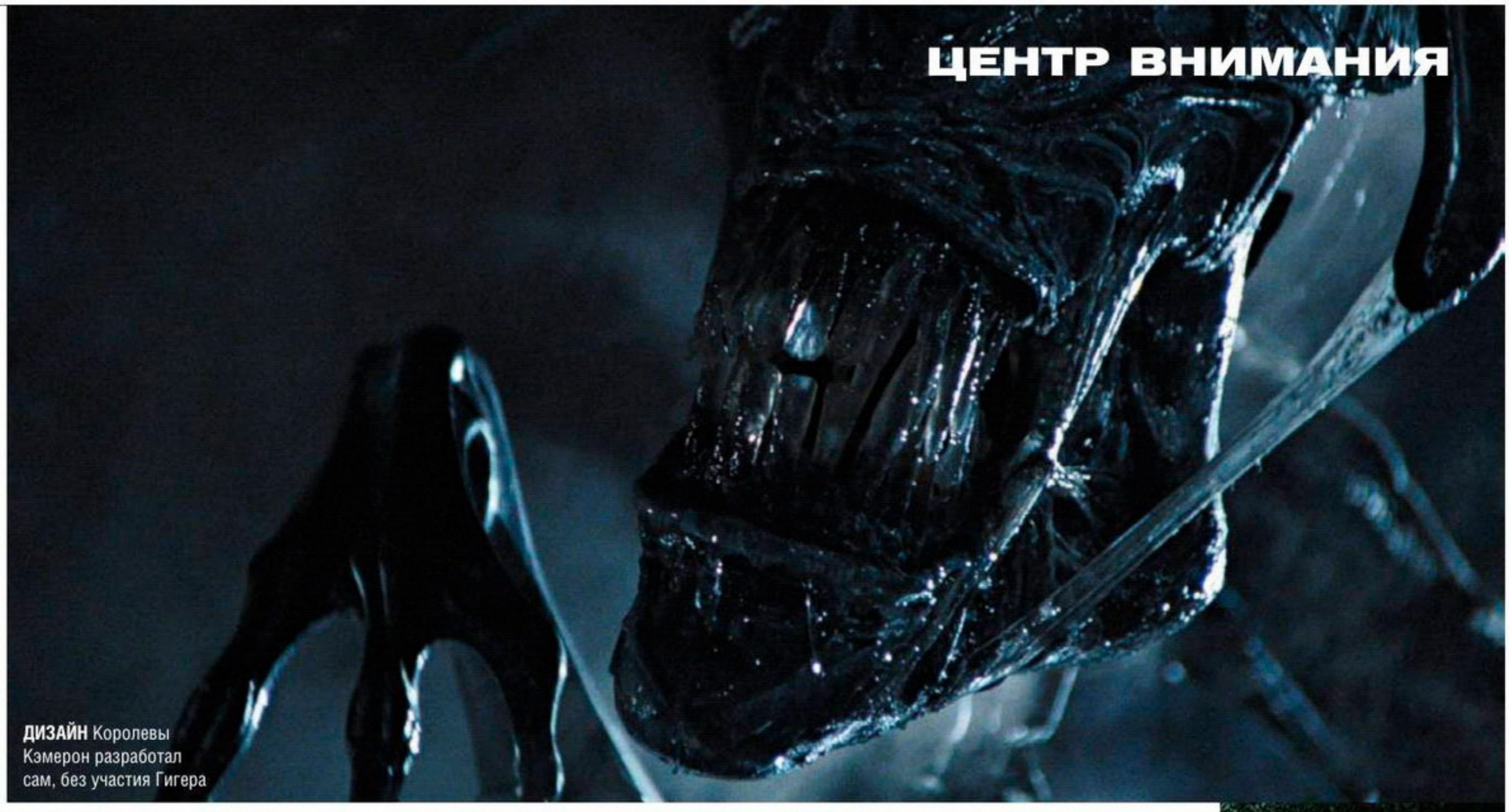
А вот вселенная Чужих обрисовывалась крайне неспешно. А если считать только фильмы, то вообще находится в процессе активного сотворения до сих пор. Каждая картина, каждая игра добавляет совсем немного деталей, сосредотачивая внимание в большей степени на главном участнике праздника – уникальном монстре. Здесь мы попробуем рассмотреть основные вехи ее развития. Уточним, что во внимание нами будут приняты только фильмы из оригинальной квадрологии и «Прометей», а также те немногие игры, что были признаны каноническими. Расширенная вселенная у Чужих настолько масштабна, что достойна отдельной статьи, возможно, даже не одной.

**СОЗДАТЕЛЬ** ксеноморфа – великий и ужасный Ганс Рудольф Гигер

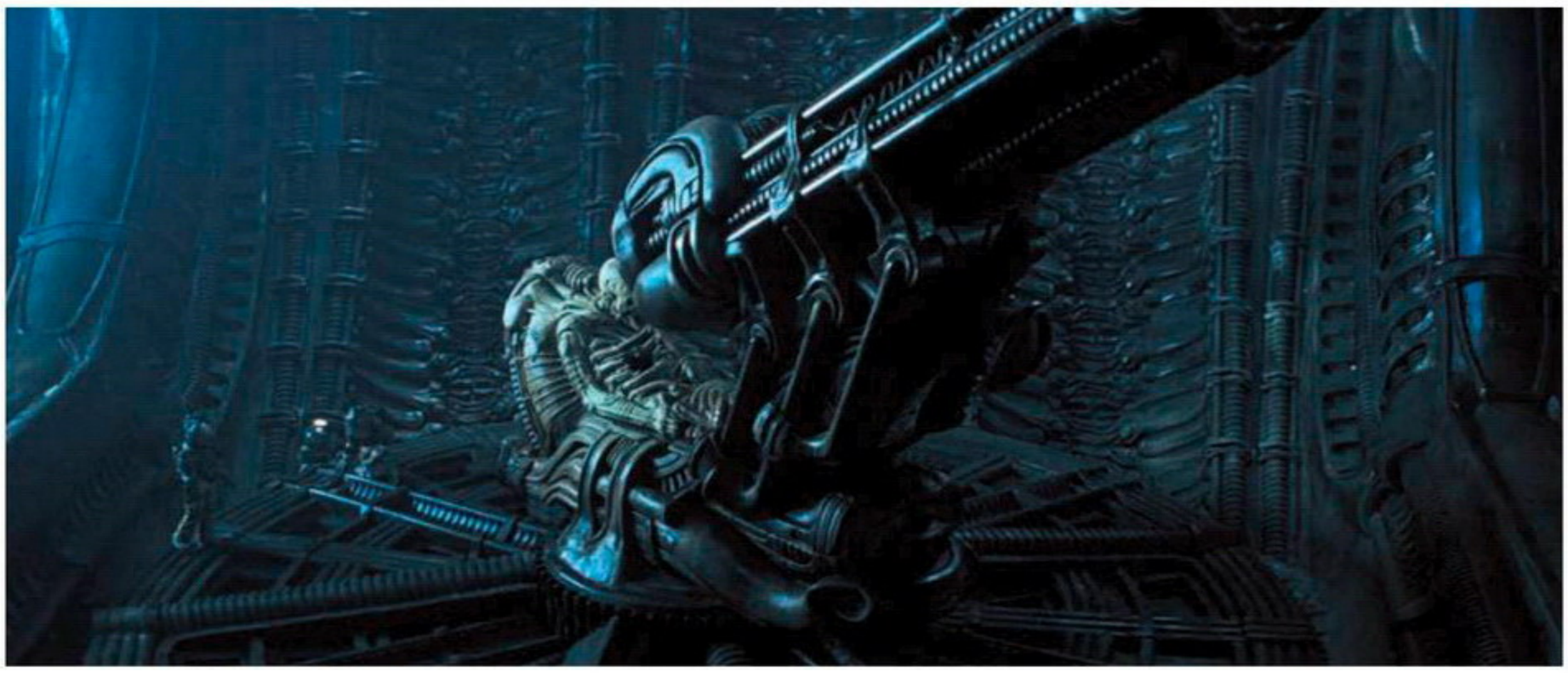
### ЧУЖОЙ

Началось все с британца, который на всю жизнь останется скорее художником, нежели режиссером, несмотря на все свои заслуги. И в случае с фильмом **«Чужой»** чутье и вкус Ридли Скотта, по сути, и зародили вселенную. Без уникального визуального ряда фильм остался бы тем, чем изначально и задумывался, – относительно камерным фантастическим триллером. Но не тут-то было.

Изначально Ридли Скотт намеревался войти в историю фантастики как постановщик «Дюны» по роману Фрэнка Герберта. Но на середине разработки проект закрыли, а режиссеру был предложен сценарий про космического монстра. В первую очередь Скотт стал готовить визуальную часть. По работе над «Дюной» он был знаком с Мёбиусом и Криссом Фоссом. Первый занялся персонажами-людьми, второй совместно с Робом Кобом – дизайном космического корабля. Чтобы подчеркнуть разницу в стилях между земной цивилизацией и инопланетной, Скотт решил найти другого художника для создания Чужого. Тогда-то сценарист Дэн О'Бэннон показал режиссеру альбом «Некрономикон» Ганса Рудольфа



**ДИЗАЙН** Королевы Кэмерон разработал сам, без участия Гигера



**ТАЙНУ КОСМИЧЕСКОГО ЖОКЕЯ** Ридли Скотт раскроет спустя тридцать с лишним лет после выхода оригинального фильма

Гигера. Жуткие образы, биомеханика и множество вызывающих и откровенных символов покорили визионера, и выбор был сделан. Так родился ксеноморф – самый страшный и почитаемый инопланетянин в мировой поп-культуре.

В плане сюжета «Чужой» не особо сложен. Команда космического корабля «Ностромо» принимает с неизвестной планеты сигнал бедствия, летит на помощь, находит заброшенный звездолет инопланетян, а в нем высохший труп неизвестного существа (ныне известный как «Космический жокей») и кладку неких яиц. По доброй традиции большинства ужастиков неосмотрительность одного из членов экипажа приводит к катастрофическим последствиям. В общем-то, стандартная схема «земных» хорроров, но вот в космосе такого еще не было.

Один из главных вкладов «Чужого» в мировую кинофантастику – это образ инопланетянина как дикого безжалостного зверя, с которым нельзя никак договориться. После нашумевшего в 1977 году фильма «Близкие контакты третьей степени» Стивена Спилберга и общей привычки изображать пришельцев как зеленых человечков с Марса подобный подход был абсолютно революционным. До какой-то степени можно считать, что Ридли Скотт породил ксенофобию и уж точно определил развитие целого жанра.

Снабжать подобную историю большим количеством деталей создатели фильма не стали. Команда «Ностромо» работает на пока еще безымянную Компанию, некий безликий образ всемогущих корпораций (название «Вейланд-Ютани» можно прочитать на одном из дисплеев, но вслух его произнесут только в третьем фильме). История происхождения ксеноморфа тоже осталась тайной. Появление в кадре инопланетянина с дыркой в груди, да и сам корабль, на котором нашли яйца, служат только для создания атмосферы, поддержания иллюзии того, будто за тем, что видят зрители, стоит нечто большее. Почему размножение ксеноморфа изначально настолько заточено под гуманоидного временного носителя? Чего хочет Компания? Что в это время происходит на Земле? На некоторые из этих вопросов нет ответа и по сей день.

## ЧУЖИЕ

Оставаться бы «Чужому» в рамках космического хоррора с парой любопытных деталей о мире, если бы создание сиквела не предложили Джеймсу Кэмерону, режиссеру, который сегодня знаменит своей любовью к постановкам невиданных масштабов. Собственно, хоть как-то называть «Чужих» вселенной стало возможно именно после фильма **Aliens** 1986 года, где действие приняло подобающий размах.

Пока Рипли плавала в космосе в криокапсуле, компания «Вейланд-Ютани» благополучно колонизировала планету с монстрами, ожидаемо потеряла с ней связь и отправила боевой корабль разби-

**ОСТРЫЕ КОГТИ** – один из признаков уже нечеловеческой природы Рипли

**В КОНЦЕ КОНЦОВ** дело дошло даже до кровосмешения. В фильме «Чужие против Хищника: Реквием» появился гибрид двух враждующих рас

**В СВОИ ПЕРЕПАЛКИ** Чужие и Хищники втянули уже кучу персонажей, включая Терминатора, Бэтмена, Робокопа и Судью Дредда

раться в произошедшем. Бравые вояки взяли с собой Рипли и, несмотря на протесты с ее стороны, отправились на посадку. А дальше начинается настоящий ад и вместе с тем один из лучших фантастических боевиков в истории кинематографа.

Кэмерон действительно постарался с размахом: ксеноморфов в фильме десятки, если не сотни (удивительно, но при съемках было задействовано только шесть костюмов Чужих). Наконец-то показали их хранилища для людей под оплодотворение, но самое главное – фильм представил Королеву, гигантского Чужого, форму черепа которого позже позаимствовала целая раса зергов в StarCraft. Если в ленте Ридли Скотта инопланетянин слабо походил на что-либо известное человечеству, то во второй части гораздо четче прослеживается родство ксеноморфов с насекомыми. А еще в «Чужих» представлен целый арсенал оружия и техники, ставшей культовыми среди фанатов: импульсные винтовки, смартган рядовой Васкес, огнеметы и, конечно же, знаменитый меха-погрузчик, в котором Рипли дала бой гигантской твари.

## ЧУЖОЙ 3

Третья часть знаменитой франшизы рождалась в адских муках. Над фильмом «Чужой 3» работали в общей сложности шесть сценаристов, а черновики еще пятерых авторов так и не были приняты. В числе последних, кстати, были легендарный Уильям Гибсон и Дэвид Туи, который годы спустя реализовал часть своих задумок в «Черной дыре» с Вином Дизелем. В режиссерском кресле тоже побывало три человека, пока студийные боссы не остановили свой выбор на молодом клипмейкере Дэвиде Финчере. Из-за всей этой чехарды картина получилась совсем не такой, какой планировалась, и отчасти поэтому слабой. Но все же определенный вклад в мифологию вселенной внесла.

Именно из этого фильма мы узнаем, что внешний вид ксеноморфа напрямую зависит от того, какое именно существо его выносило. Здесь лицехват напал на собаку (в расширенной версии – на корову), а потому передвигается в основном на четырех конечностях. Также он избавился от наростов на спине и обзавелся губами (по изначальной идее Гигера ксеноморф должен был убивать жертв во время поцелуя взасос – *бррр!*)

## СЕРИЯ ALIENS VERSUS PREDATOR

В то же время вселенная ксеноморфов получила довольно неожиданное развитие за пределами собственной кинофраншизы. Изначально череп Чужого, который внимательные зрители могли увидеть в фильме «Хищник 2», был ничего не значащей пасхалкой, как и перчатка Фредди Крюгера в «Зловещих мертвецах» Сэма Рейми. Но издательство Dark Horse Comics ухватилось за перспективную идею столкновения агрессивных пришельцев и запустило серию комиксов **Aliens vs Predator**. В 1993 году компания **Activision** локализовала и выпустила в Северной Америке японскую игру с таким же названием – первый игровой кроссовер про жутких инопланетян. По сюже-

**ИМЕННО ТАК** в видении Ридли Скотта должны выглядеть истинные творцы человеческой расы

**ХУЖЕ ЛИЦЕХВАТА** может быть только гигантский лицехват

ту, колонисты планеты Вега 4 в процессе раскопок наткнулись на кладку яиц Чужих. Ничем хорошим это, конечно же, не кончилось. Отправленный сигнал бедствия с Веги получило не земное правительство, а корабль Хищников, который вообще-то туда и направлялся – пополнить коллекцию трофеев. Но из ксеноморфов получится куда более крутой приз, поэтому вместо слабых людишек герой, в роли Хищника, чистил зубастые морды Чужим в бодром beat 'em up с качественным пиксель-артом.

Эта коллаборация стала первой, но далеко не последней. В 1994-м вышли еще два проекта с такими же названиями – один принадлежит перу **Capcom**, второй был разработан **Rebellion** и выпущен **Atari**.

В 1999 году Rebellion создала идейную наследницу собственной игры пятилетней давности – **Aliens versus Predator**, которой суждено было стать одной из лучших и самых любимых игр франшизы. У каждого из персонажей была собственная внушительная сюжетная кампания, с разными фишками, механиками и персонажами. В некоторых местах истории троицы перекликались, а сюжет, хоть и не был дословным переложением соответствующих фильмов, все равно отсылал фанатов к оригинальным лентам, пестрил пасхалками и проводил «экскурсии» по некоторым знакомым местам.

В дальнейшем идея противостояния ксеноморфов и космических охотников стала настолько популярна, что легла в основу кинодилогии «Чужой против Хищника». И если первая картина, поставил которую Пол Андерсон, знаменитый по «Смертельной битве» и «Обители зла», была более-менее пристойным боевиком с кучей отсылок для фанатов обеих вселенных, то вторая была признана полным провалом как критиками, так и зрителями. Однако в официальную хронологию «Чужого» эти фильмы не входят, поэтому подробно разбирать их мы не будем.

## ЧУЖОЙ 4: ВОСКРЕШЕНИЕ

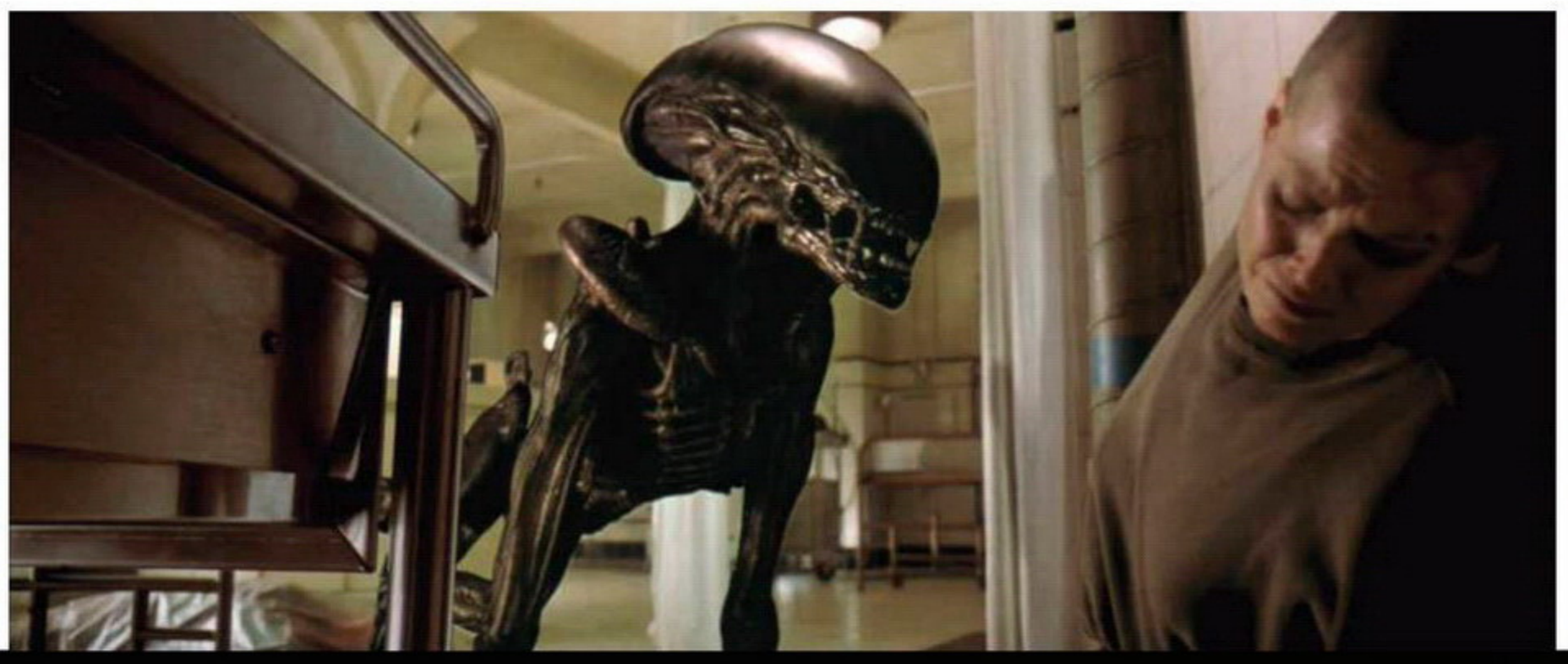
В 1997 году кинематограф породил самую странную, самую ненавидимую и по-своему самую прекрасную часть франшизы – «Воскрешение». Несоответствие начиналось сразу с выбора режиссера. Ну какое отношение может быть у французского маэстро Жана-Пьера Жёне, режиссера таких фильмов, как «Амели», «Деликатесы» и «Город потерянных детей», с ксеноморфом? Оказалось, что крайне поэтическое. Ученые из «Вейланд-Ютани» умудрились восстановить по немногочисленным останкам Рипли, которая в третьей части нырнула в расплавленный металл, и ее саму и Королеву Чужих. Поскольку ДНК в процессе перемешались, героиня получила суперспособности в виде повышенной силы, рефлексов, кислотной крови и вселенского спокойствия Стивена Сигала, а Королева вместо кладки яиц выносила внутриутробного «малыша» ставшего гуманоидным гибридом ксеноморфа и человека. Существо называло Рипли мамой и честно не понимало, за какие грехи она его убивает. Одна эта концепция вызывала у зрителей смесь ярости и восторга.

А ведь там еще присутствовала команда космических пиратов, среди которых был французский инвалид-колясочник (во вселенной, где можно вырастить человека из капли крови), подводная сцена на борту космического корабля и много чего еще. Фильм был потрясающе красив и стилен, но с каноном не стыковался от слова «совсем». Слишком уж по-европейски вычурной вышла картина.

## ПРОМЕТЕЙ

В двадцать первом веке возродить серию пожелал Нил Бломкамп, после его успешного дебюта с «Районом №9». Режиссер замыслил своеобразную перезагрузку франчайза – продолжение «Чужих» Кэмерона с Сигурни Уивер, игнори-

**«НОВОРОЖДЕННЫЙ»** – жуткое, но по-своему несчастное существо



**КСЕНОМОРФ**, выношенный собакой, сам напоминает пса. Вот только гладить его чревато

**ДА**, с разнообразием ксеноморфов в Colonial Marines нет проблем. Вот только со всем остальным их более чем достаточно

**СВЕДУЩИЕ ИГРОКИ** вряд ли сильно переживали за судьбу Аманды Рипли. В «Чужих» упоминалось, что она дожила до глубокой старости

рующее фильмы Финчера и Жёне, равно как и кроссоверы. Именно то, что хотели фанаты. Появились уже первые концепт-арты, а заглавная актриса официально подтвердила участие, но вдруг на сцену вышел «папа» ксеноморфа Ридли Скотт.

Он замыслил грандиозный проект. Трилогию приквелов, которые подводили бы к рождению Чужого, но без него самого. Первый фильм был назван «Прометей». Так как события «Прометея» потенциально могли противоречить фильму Бломкампа, последнему дали красный свет до лучших времен, которые не настали и по сей день, хотя проект формально еще жив.

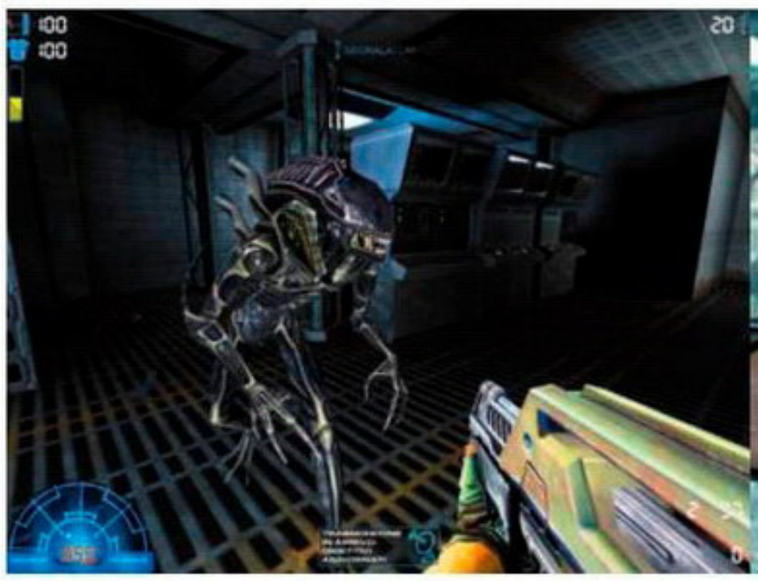
Хотя концепция «Прометея» и не совсем соответствовала фанатским ожиданиям, возвращение в космос, в будущее, Ридли Скотт у штурвала и потенциальная история происхождения Чужого внушали интерес. Увы, Скотт вновь слишком увлекся декорациями. Потрясающий космический корабль «Прометей», очередной инопланетный звездолет с Космическим жокеем, дизайн новых монстров – все было на высшем уровне, а вот история вышла скомканной, персонажи неинтересными, и вопросов в итоге образовалось больше, чем ответов. В основе лежала идея о происхождении человечества с подачи инопланетных форм жизни. Впервые была представлена раса инженеров, «жокей» оказался их формой скафандра, а сами они экпериментровали с биомассой, провоцирующей активные мутации. Почему они создали нас? Почему хотят уничтожить? Биомасса – путь к прогрессу или биологическое оружие? А эволюционный путь монстра так вообще завораживает. Член экипажа получает дозу мутагена, занимается сексом с главной героиней, та резко беременеет и в ней развивается инопланетный зародыш, которого она удаляет хирургическим путем. Тварь вырастает в гигантского осьминога-фейсхаггера, который нападает на инженера, и из трупа последнего вылупляется нечто отдаленно похожее на ксеноморфа.

Но от всех этих интересных вещей зрителя постоянно отвлекают необходимостью глупо убивать персонажей и нагонять триллер, который фильму с таким зачином оказался не нужен. Зрители в шутку выдали всей команде «Прометея» премию Дарвина, потому что так по-идиотски коллективно погибнуть надо уметь.

В общем, возвращение к истокам у Скотта вышло хромое, создало полную кашу в головах фанатов, но, тем не менее, воскресило франчайз и снабдило его массой новых подробностей.

## ALIENS: COLONIAL MARINES

До появления «Прометея» первой ласточкой в деле возрождения «Чужого» стала печально известная **Aliens: Colonial Marines** от **TimeGate Studios** и **Gearbox Software** (издателем выступила **Sega**). Проект должен был рассказать о событиях после финала третьего фильма – об отряде морпехов, отправленном на поиски криокапсулы с Рипли. Даже в студии «Двадцатый Век Фокс» признали Colonial Marines частью канона серии.



**ОРУЖИЕ ИЗ «ЧУЖИХ»** стало предметом настоящего культа



Морпехи получают сигнал бедствия с «Сулако», но обнаруживают корабль не на орбите тюремной планеты из третьей части, а у луны LV-426, «сердца зла». В ходе своих злоключений они мало того, что встретят капрала Хикса из «Чужих», так еще и обнаружат, что, возможно, та самая роковая экспедиция к разрушенному кораблю странной формы, которую затеял экипаж «Ностромо», была совсем не случайна. Сюжетная подоплека, которую можно было открыть от лица героев, намекала на то, что во всех бедствиях, связанных с ксеноморфами, напрямую повинна злосчастная «Вейланд-Ютани».

К тому же в игре были представлены совершенно новые виды Чужих, среди которых, например, есть слепые ксеноморфы-мутанты, способные взрываться и забрызгивать все вокруг своей кислотной кровью.

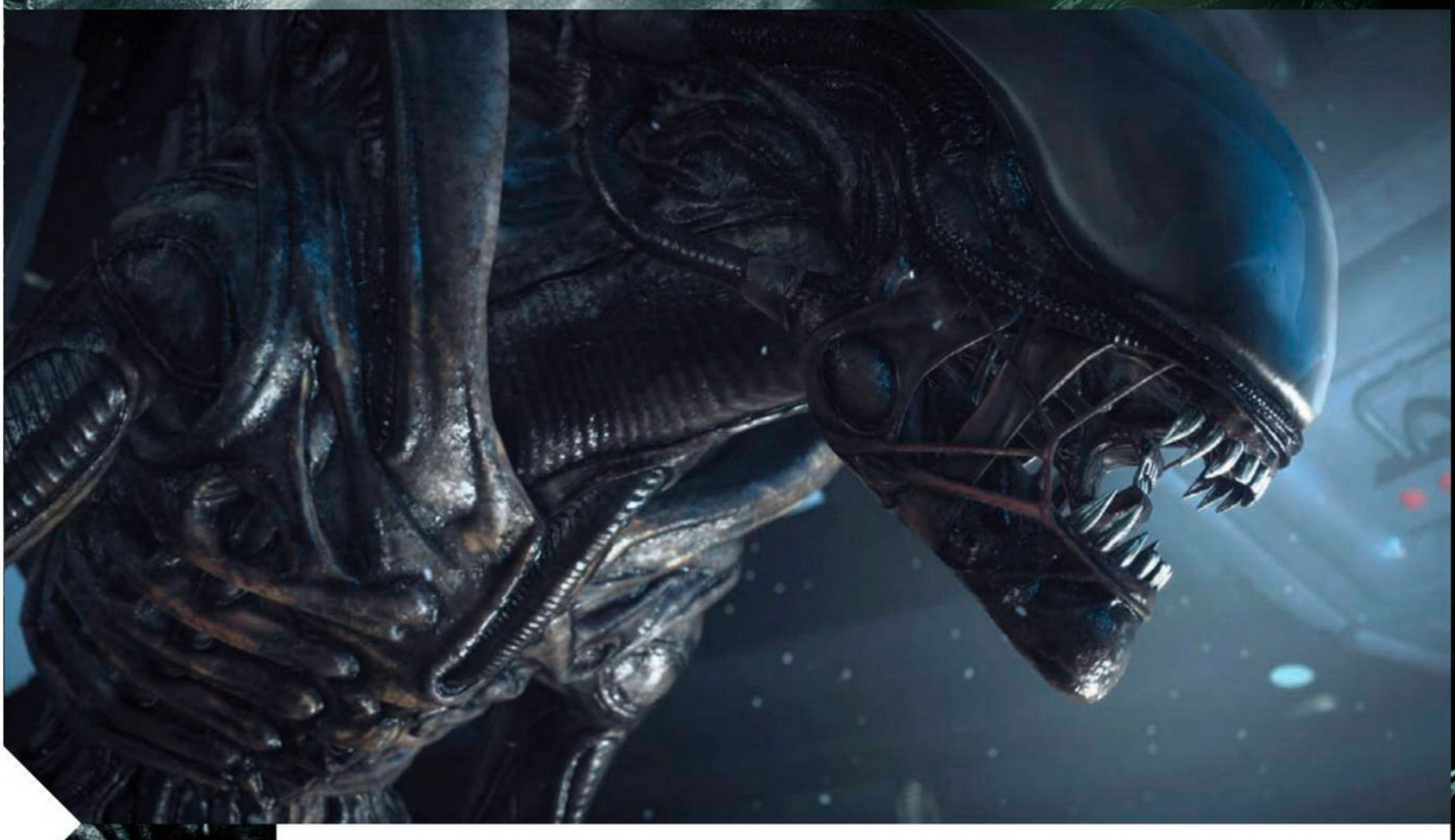
## ALIEN: ISOLATION

В 2014 году, без лишних оваций и фанфар, Sega будто бы решила оправдаться за свой предыдущий провал и выпустила **Alien: Isolation** – хоррор от первого лица, разработанный, к удивлению публики, **Creative Assembly**, «отцами» серии **Total War**.

И свершилось чудо: «Изоляция» оказалась прекрасной игрой, от фанатов для фанатов. Любовно перенесенная на мониторы атмосфера оригинала, опасный, безжалостный и дьявольски умный ксеноморф, чувство собственной уязвимости и максимальная каноничность во всем. Главной героиней стала дочь Эллен Рипли, Аманда, а история была полна острыми эмоциональными моментами – и ей было что добавить к общей мифологии. Однако раскрывались новые сюжетные горизонты максимально бережно, без «прометеевских» вольностей и довольно надуманной связи с оригиналом. В культурной программе было знакомство с ранними моделями андроидов (которые явно ничего не слышали об эффекте «зловещей долины»), корпоративные склоки между «Вейланд-Ютани» и ее прямым конкурентом «Сигсон», а также очередное подтверждение безграничного коварства бездушных магнатов. Но закончилось все, кажется, хорошо. Младшая Рипли одолела чудовищ так же, как это когда-то сделала (или еще сделает) ее мать. Круг замкнулся.

■■■

Что ждет нас в грядущем «Завете», остается только гадать. Судя по выложенным концептам, новые монстры точно будут, и мы даже знаем название одного из них – неоморф. Но, что ничуть не менее важно, впервые за много лет на большом экране появится и старый-не-добрый Чужой. Не его «бета-версия», как в «Прометее», а то самое чудовище, которое тысячи людей по всему миру искренне любят. Надеемся, его возвращение выведет хорошо знакомую вселенную на новый виток эволюции и раскроет еще несколько леденящих кровь тайн. ■



# КСЕНОМОРФЫ АТАКУЮТ

## ТОП-5 ИГР О ЧУЖИХ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

«Чужие» – весьма плодовитая франшиза, причем не только как киновселенная. Разнообразных игр про ксеноморфов можно насчитать более трех десятков, хотя далеко не все из них радовали поклонников кинофильмов. Сегодня «Игромания» вспоминает пять лучших видеоигр по мотивам франшизы **Alien**.

### 5-Е МЕСТО.

ALIEN TRILOGY (1996)

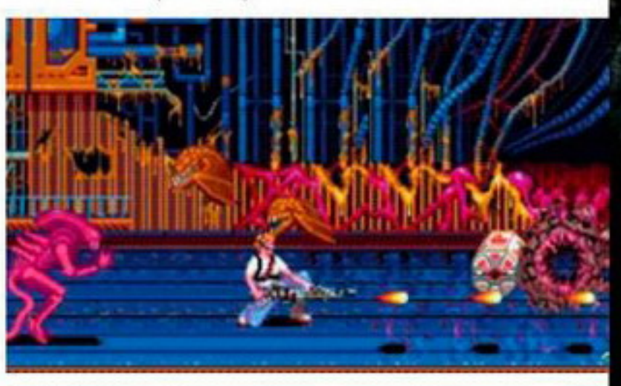
**В ALIEN TRILOGY** интерфейс занимал чуть ли не половину экрана

В первой половине 1990-х компания **id Software** открыла ящик Пандоры. Ее эксперименты с псевдотрехмерным окружением вначале привели к созданию культовой **Wolfenstein 3D**, а позже стали основой для **DOOM** – долгоиграющей серии шутеров от первого лица. Именно они вдохновили студию **Probe Entertainment** на одну из самых необычных перепевок основателя жанра FPS.

Речь, разумеется, идет об **Alien Trilogy** – боевике от первого лица в знакомом антураже. По задумке авторов, игра должна была держать игрока в постоянном напряжении и передавать чувство опасности. На деле же у разработчиков получился своеобразный клон DOOM. Множество уровней, противники, боссы, оружие – система знакома всем, кто пытался уложить демона из дробовика. Однако были у Alien Trilogy и отличительные черты: будучи довольно крепким шутером, «Трилогия» не имела каноничной атмосферы из первых трех фильмов (хотя о ней заявляли), но монстры и окружение были узнаваемы. На фоне тех аркадных поделок, что выходили в восьмидесятые-девяностые, это было заметное движение вперед, и познакомиться с проектом стоит. Особенно если вы фанат ксеноморфов.

### 4-Е МЕСТО.

ALIENS (1990)



**ALIENS** была безумной, креативной и яркой. Тем и полюбилась

Едва ли кто-то станет спорить с тем, что эпоха 8 и 16 бит была золотым временем для аркадных экшенов. После успеха классической **Contra** от компании **Konami** каждый второй разработчик стремился создать что-то свое в таком притягательном в своей простоте жанре. Однако сама Konami даже не думала сдавать позиции и смело бралась за новые вселенные. Одной из них и стал мир Чужих.

Игра **Aliens** вышла исключительно для аркадных автоматов. Это был прекрасный пример интерактив-

**ALIENS VS PREDATOR 2** давала возможность поиграть и за Чужого, и за Хищника. И каждая из кампаний вносила свой вклад в общую историю

ной адаптации кинофильма. Кого-то, конечно, могли отпугнуть жаркие перестрелки (чего только стоит местный «автомобильный» уровень!), но все это было не так важно. Большая часть игроков наслаждалась происходящим на экране. Konami удалось сохранить главное – атмосферу киноленты «Чужие». А в фильмах тем временем как раз произошла резкая смена жанра: был хоррор с элементами экшена – стал экшен с элементами хоррора. И в данном случае от перестановки слагаемых сумма очень даже изменилась. Aliens это только доказывает.

## 3-е место.

ALIEN: RESURRECTION (2000)

Конец девяностых – начало нулевых было крайне сложно назвать лучшим временем для Чужих. Четвертая часть фильма, комиксы, какие-то видеоигры – все это, конечно, было, но вот ажиотажа не вызывало. Возможно, потому что «Чужой: Воскрешение» получился слишком «другим», возможно, еще по каким-то причинам… В любом случае нет ничего удивительного, что **Alien: Resurrection** мало кто ждал. Еще один шутер. На устаревшую консоль. Или все же нет?

На деле Resurrection оказалась куда менее тривиальной. Изначально эту игру создавали на волне популярности **Resident Evil** от **Capcom**. «Чужой» должен был стать хоррором, но потом случилось непредвиденное. Разработчики сложили все заготовки в дальний ящик и создали (фактически с нуля) совершенно новый продукт. Получившийся шутер от первого лица отлично развлекал, поддерживал аналоговое управление и отличался хорошей (по тем временам) картинкой. И почему-то не пришелся по душе игрокам. Ну да и не страшно, ведь всего спустя год вышла другая хорошая игра про Чужих. И вот она-то обрела культовый статус и всенародную любовь.

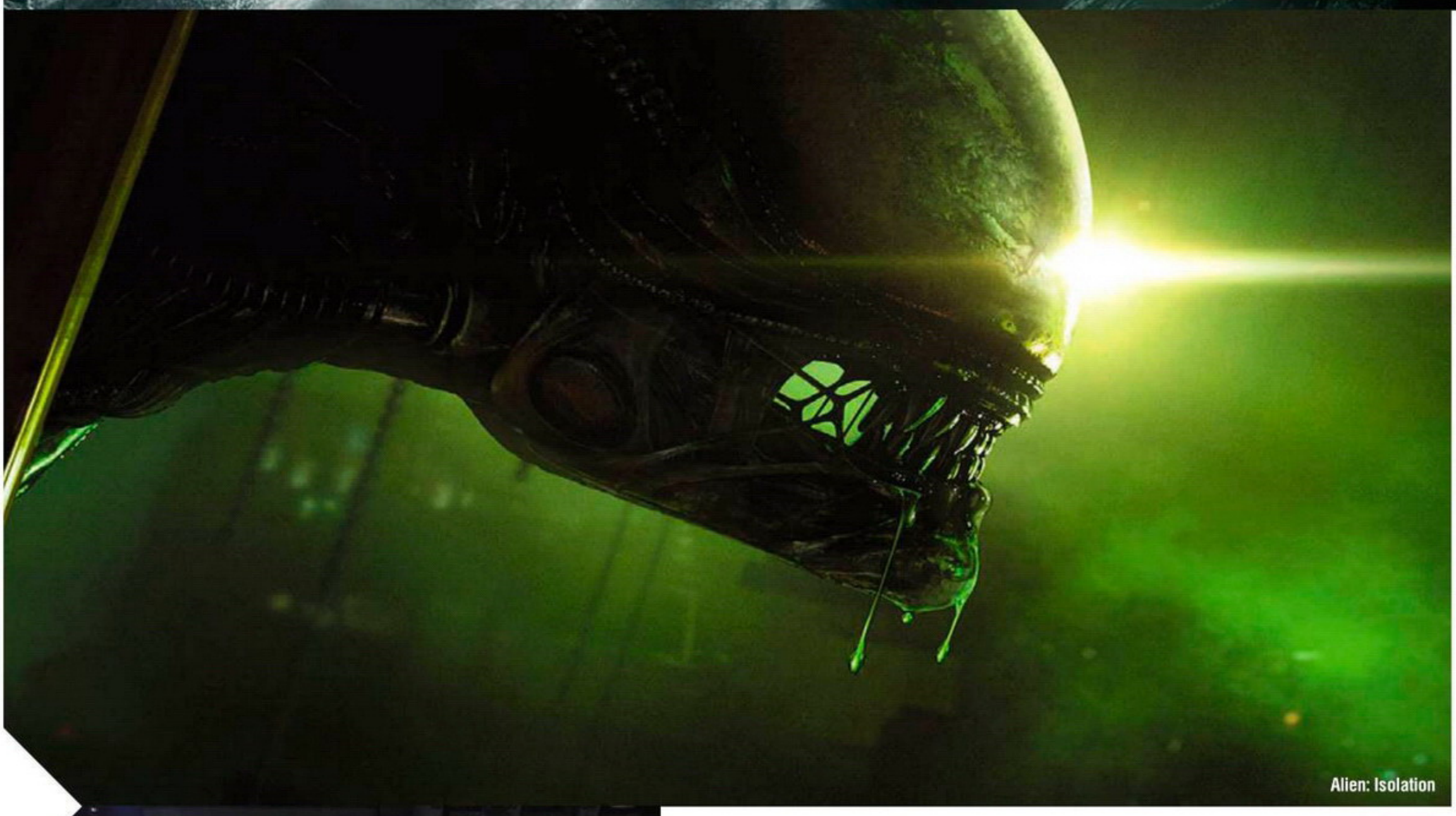
**СЕЙЧАС** графика Alien: Resurrection кажется неказистой, но для 2000 года это было довольно прилично

## 2-е место.

ALIENS VS PREDATOR 2 (2001)

Союз Чужого и Хищника был заключен на небесах. Два сильнейших воина. Непримиримые противники. Когда в финале второй части «Хищника» на корабле пришельца нашелся череп одного из ксеномофов, неискушенные зрители удивились. Но тогда никто даже не мог представить, во что это все выльется. Игры, фильмы, еще раз кино и еще раз игры! Бренд **Aliens vs Predator** из комиксового кроссовера превратился в самостоятельную и сильнейшую линейку. Едва ли не более популярную, чем «Чужие» и «Хищники» по отдельности.

В действительности крайне сложно выделить какую-то одну игру про эту парочку. Все они в той или иной степени стоят внимания. Однако вторая часть от **Monolith Productions** – случай особый. Разработчикам удалось показать конфликт глазами трех разных сторон: людей, Хищников и Чужих. Пройдите кампанию за бойца-человека и увидите один фрагмент истории. Кусок за яутжа (не пугайтесь, так называ-



Alien: Isolation

**СТРАХ В ИГРАХ**
нагоняли не только с помощью Чужих



**НЕ СОВСЕМ**
дружелюбный андроид из Alien: Isolation

ют себя сами Хищники) и ксеноморфа тоже дополнит картину. При этом геймплей получается максимально разнообразным: в одном случае вас ждет хоррор-шутер, в другом будет стелс-экшен, а в третьем… назовем его «симулятором ксеноморфа». Комиксная атмосфера прилагается! Позже для игры вышло официальное дополнение, однако по качеству проработки оно даже не приблизилось к оригиналу. Ну а другие попытки создать что-то похожее в этом жанре привели… исключительно к провалу.

## 1-е место.

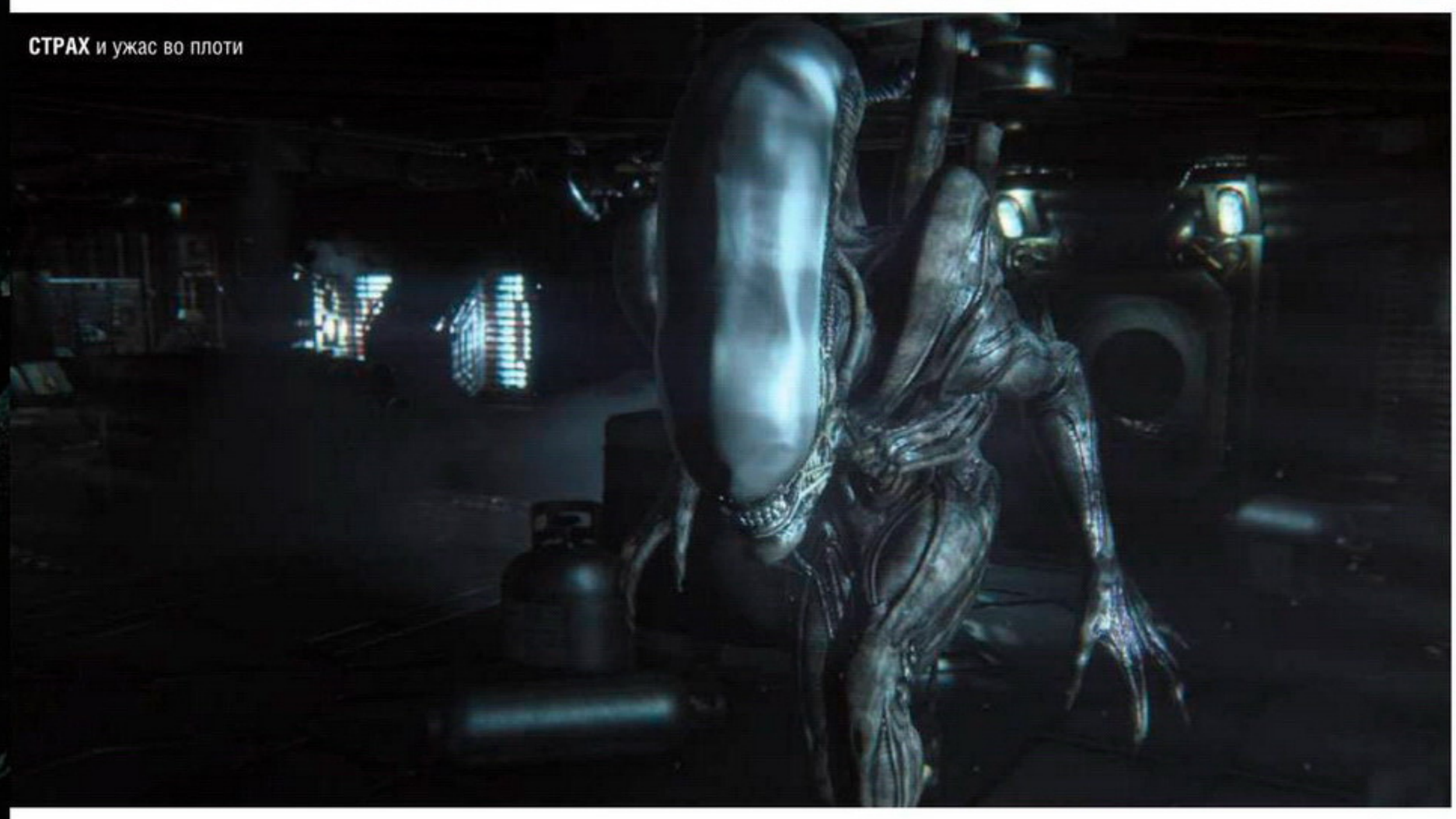
ALIEN: ISOLATION (2014)

Мы не соврем, если обобщим: почти все более-менее значимые игры о Чужих – шутеры. Как правило, от первого лица. Хорошо ли это? С точки зрения массового продукта, наверное, да. Едва ли современный геймер захочет играть в стелс, где главный герой может умереть, чуть завидев ксеноморфа.

Так думало большинство разработчиков, но не авторы культовой стратегической линейки **Total War**. И у них получился поистине удивительный гибрид из хоррора от первого лица и стелс-экшена – **Alien: Isolation**. По атмосфере игра напоминает самую первую часть киноэпопеи. Ту, где на первом плане еще был животный страх смерти, а не кровавые перестрелки.

Отличная графика, проработанная история и персонажи, признание критиков и множество наград. Ну а главным украшением Isolation стал сам Чужой. Эта тварь не подчинялась никаким известным скриптовым законам и могла в любой момент появиться из-за угла. Отсюда и непокидающее до самых титров чувство опасности.

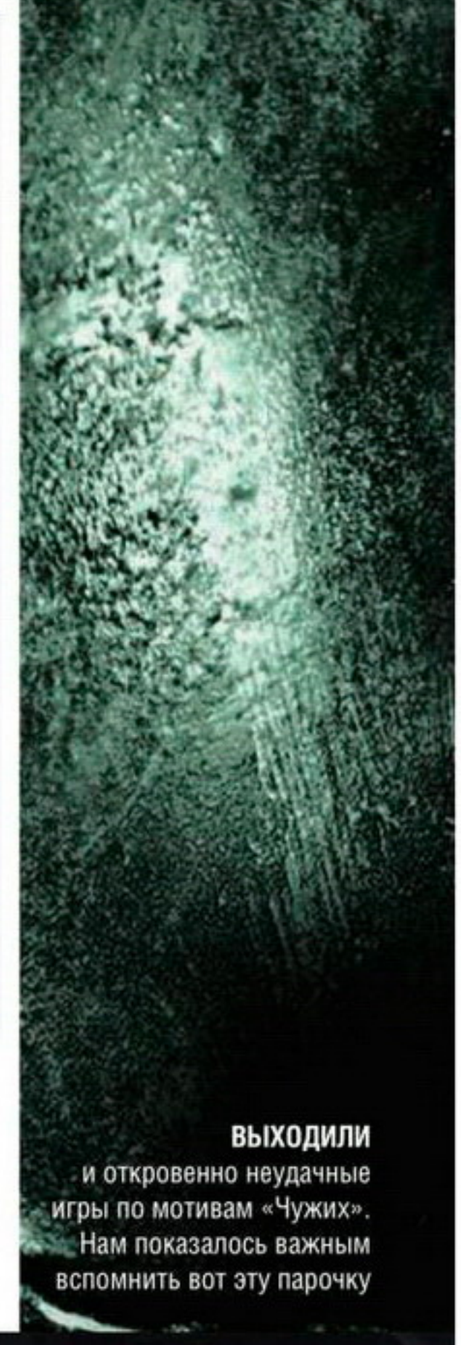
А в случае с PS4-версией все еще веселее. Один из аксессуаров для консоли, PlayStation Camera, в буквальном смысле дарит ксеноморфу дополнительные уши. Приходится сидеть тихо-тихо, как мышь. Мы искренне надеемся, что в скором времени появится патч для PlayStation VR. Тогда страх и ужас станут еще ощутимее. В десятки раз ощутимее. ■



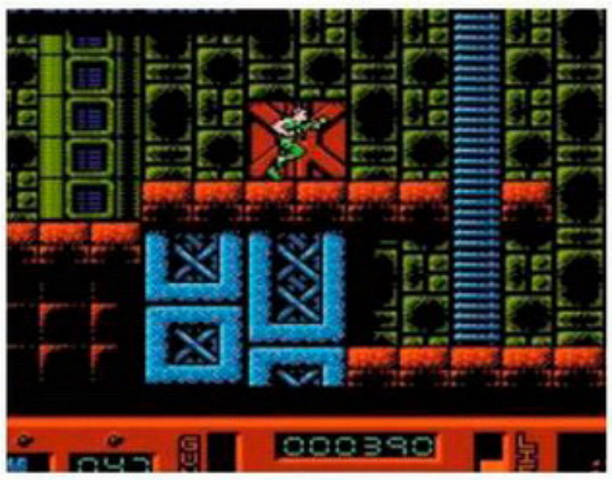
**СТРАХ** и ужас во плоти

# БЫЛО И ТАКОЕ

## ХУДШИЕ ИГРЫ ПРО ЧУЖИХ



**ВЫХОДИЛИ** и откровенно неудачные игры по мотивам «Чужих». Нам показалось важным вспомнить вот эту парочку



### ALIEN 3

Не секрет, что третья часть фильма о ксеноморфах пользуется дурной славой среди фанатов франшизы. После великолепных «Чужих» наблюдать за «триквелом» было невыносимо больно. Впрочем, игровых разработчиков это не остановило. Проекты появлялись один за одним, от версии к версии их качество менялось (например, для Mega Drive вышла вполне себе дельная аркада), но однозначно худшей можно назвать игру для NES.

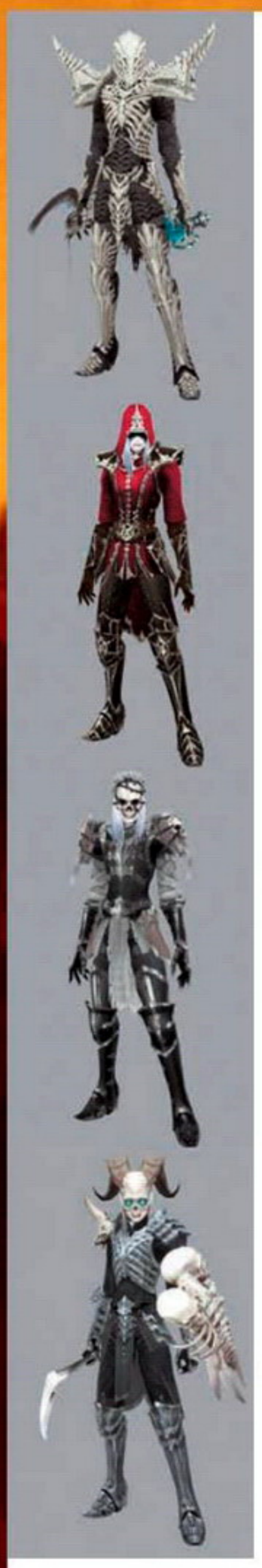
Дело даже не в устаревшей графике. Просто местный геймплей, основанный на спасении людей, надоедает еще быстрее, чем прохождение какой-нибудь «золотой классики» из библиотеки Atari VCS (2600). Усугубляет ситуацию далеко не самое удобное управление и откровенно среднее звуковое сопровождение. В общем, сплошная недоработка. Удивительно, что игра пользовалась популярностью среди геймеров.

### ALIENS: COLONIAL MARINES

Без лишней скромности скажем, что хуже, чем **Colonial Marines**, игру во вселенной Чужих найти сложно. Если вообще возможно. Этот шутер от первого лица вобрал в себя едва ли не все недостатки своих собратьев. Убогая стрельба, отвратительная графика, жуткие баги, несбалансированный сетевой режим, отсутствие правильной атмосферы, которая безумно важна для игры с такой тематикой…

Боевик, в котором неинтересно и неудобно стрелять? Да. Пугающее окружение и элементы хоррора? Нет, нет и еще раз нет! Остается только удивляться, как игра вообще дожила до релиза.

Критики не оставили от Aliens: Colonial Marines камня на камне, игроки в ужасе требовали вернуть им деньги, а **Gearbox Software**, на которую скинули доводку сырой игры незадолго до релиза, пришлось еще долго смывать пятна со своей репутации. ■



**ЧТО:** Презентация некроманта для Diablo 3
**ГДЕ:** PC, PS4, Xbox One
**КОГДА:** Вторая половина 2017 года

# НЕКРОМАНТ В DIABLO 3

## НОВЫЙ КЛАСС РАДУЕТ ГЛАЗ

**АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ**

Пока в Бостонском выставочном центре проходила выставка PAX East 2017, буквально в соседнем здании компания **Blizzard** устроила закрытый показ будущего героя для **Diablo 3**. Еще с прошлого BlizzCon мы знаем, что некроманту – быть! Но тогда о нем почти ничего не рассказывали, просто анонсировали и велели ждать. А сейчас за него разрешили даже поиграть, показали еще несколько способностей, а заодно и женскую модельку персонажа.

### ОТ КАЖДОГО – ПО СПОСОБНОСТЯМ

Способности, впрочем, продемонстрировали далеко не все. По словам разработчиков, их будет больше двадцати (не считая рун-модификаторов), но, поскольку балансировка всего этого счастья занимает целую вечность, а понятия «промежуточный результат» в компании Blizzard не существует, они показывают только то, что уже готово и работает.

В качестве основного ресурса для умений некромант использует *эссенцию*. Связанная с ней механика мало отличается от духа у монаха: сильные атаки эссенцию тратят, более слабые генерируют. Но часть умений требует еще и вложений *здоровья*, и неосторожный игрок может ненароком «заколдоваться» до смерти.

Есть у некроманта и третий используемый ресурс – тела поверженных противников. Помимо уже привычного *взрыва трупа*, они нужны, скажем, для заклинания *поглощения*. Оно восстанавливает тем больше здоровья и эссенции, чем больше вокруг мертвечины. Да и для поднятия скелетов тоже наверняка потребуется пригодный покойник.

Появится в игре и кровавый голем – популярнейший спутник со времен второй

**ВОТ ЭТОТ КРОВАВЫЙ СЛЕД** отмечает траекторию, по которой прыгал некромант. Все, кто попался на пути, пострадали

**РАЗМЕР КОСЫ** навевает мысли о японской национальной гигантомании. Но, если что, герой косу не в руках держит – она просто рядом парит

части. Здесь он не только будет сопровождать героя и сражаться с врагами, некоторые руны позволят им немножечко управлять. Например, телепортировать туда, куда указывает курсор, с одновременным нанесением урона по площади.

Немало у некроманта и *вампирических* умений – и пассивных, и тех, что позволяют отметить врагов в небольшой области и подлечиваться от нанесенного им урона. А еще его здесь попытались сделать мобильнее, добавив телепортацию, причем с нанесением урона всем, кто окажется на траектории.

Наконец, нам показали новую базовую атаку – призрачную косу, прекрасно знакомую всем игрокам в **Heroes of the Storm**. Чем бы ни был вооружен некромант, каждый его удар сопровождается уроном по площади в секторе перед персонажем.

О том, каковы будут легендарные наборы для нового класса, разработчики умалчивают, отговариваясь тем, что они еще не сбалансировали все его умения. Вот когда все будет работать как надо, они и начнут думать над тем, какие сетапы усиливать, а пока к этому еще даже не приступали. Ну хоть костяная броня в игре точно будет – правда, так и не известно, с какими именно характеристиками.

**КРОВАВЫЙ ВЗРЫВ** как раз из тех умений, что наносят урон самому герою. Но оно же его и лечит, если задевает врагов

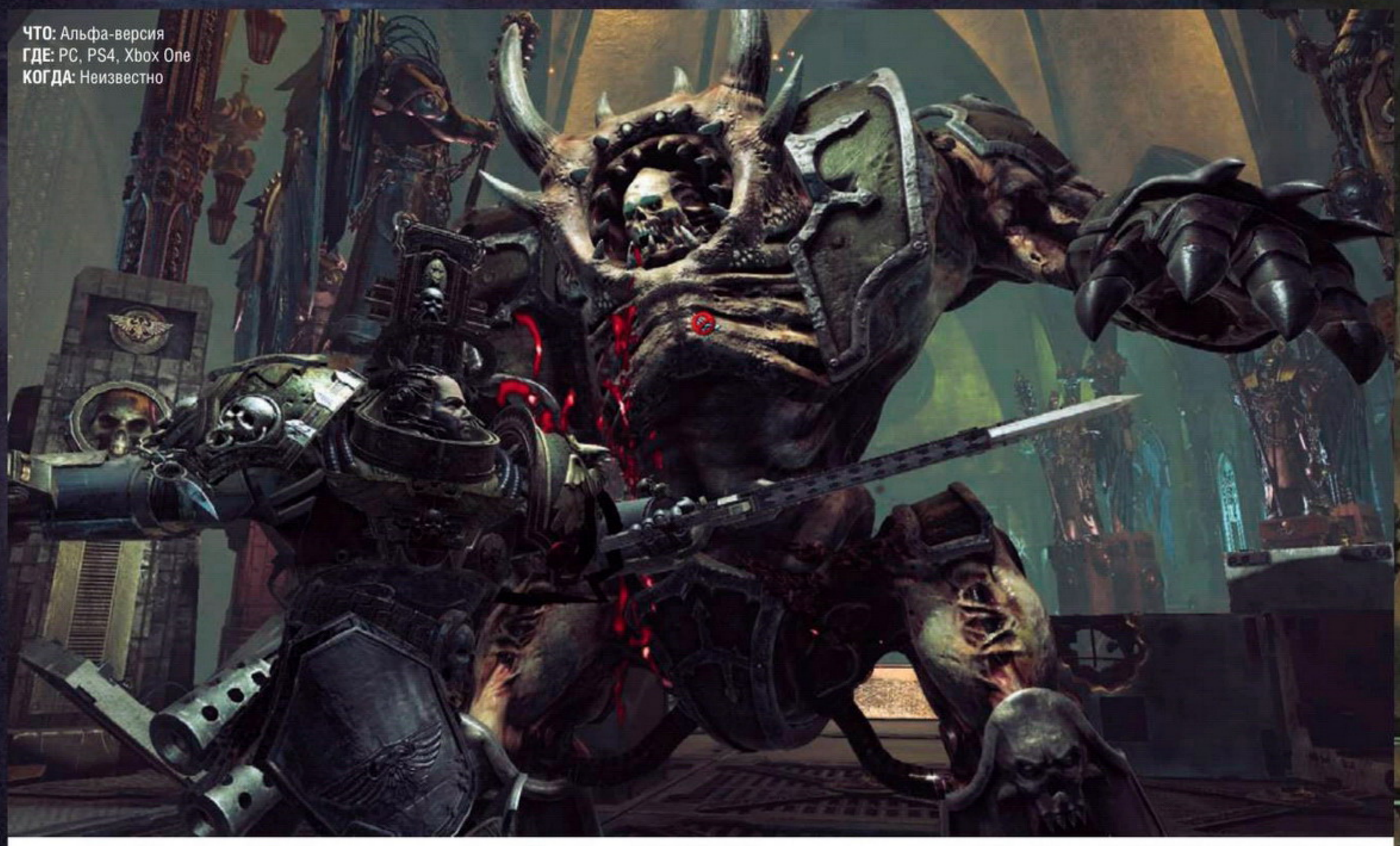
**ПЕЧАТЬ НА ЗЕМЛЕ** – зона, в которой наносимый урон трансформируется в здоровье

## КАЖДОМУ – ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

На том уровне сложности, что был установлен на презентации (высокий), некромант проходил через толпы врагов как горячий нож сквозь масло. Коса шинковала монстров толпами, телепортация не давала врагам зажать героя в угол, а кровавый голем вообще позволял отлучиться по делам, поскольку самостоятельно справлялся с небольшими отрядами. Главное было не переусердствовать с кровавым взрывом – тем самым, что отбирает здоровье при использовании. Но, так как при удачных попаданиях по большой толпе здоровье тут же восстанавливается снова, расстаться с жизнью можно было только по невнимательности.

Как себя чувствует некромант в команде и какие еще билды ему доступны – это все оставили до следующих презентаций. Кстати, помимо самого персонажа, в игре появятся две новые зоны для исследования, а в них – новые монстры с новыми способностями. Какими именно – ну, э-э... сюрприз будет. Как обычно, из разработчиков невозможно было вытащить ничего сверх дозволенного. Даже дату релиза, пока расплывчато обозначенную как «вторая половина года».

И вот что интересно. В Diablo 3 было пять персонажей, из них двое основывались на ловкости, двое на интеллекте и лишь один – на силе. Потом вышло дополнение и все уравновесило: персонажей каждого типа стало по два. А теперь вот появляется еще один «маг-интеллектуал» и баланс снова рушится. Значит ли это, что следом выпустят, скажем, амазонку из второй части и воина из первой, чтобы всех стало по три персоны? Разработчики утверждают, что появление некроманта – это просто способ отпраздновать двадцатилетие серии, своего рода подарок для игроков. Но даже если мы угадали... они же все равно ни за что не признаются! ■



**ЧТО:** Альфа-версия
**ГДЕ:** PC, PS4, Xbox One
**КОГДА:** Неизвестно

# WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR

## СВЯТАЯ ИНКВИЗИЦИЯ!

**ДЕНИС ПАВЛУШКИН**

У **Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr** от венгерской студии **Neocore-Games** большие амбиции. Галактика, меняющаяся в результате действий игрока. Внушительный арсенал из цепных мечей и всевозможных болтеров, давно знакомых поклонникам **Warhammer 40,000**. И наконец, возможность побыть в шкуре сурового космодесантника или псайкера, всеми силами пытающихся очистить мир от скверны.

Что ж, задумка и впрямь хорошая. Вселенная Warhammer 40,000 прекрасно подходит для экшена с ролевыми элементами вроде **Diablo**. Казалось бы, создать достойную игру с такими вводными – дело нехитрое: героев помрачнее, локаций потемнее, врагов как можно отвратительнее.

На деле же все выходит несколько иначе, и альфа-версия новой игры – подтверждение тому. У нее, если вкратце, большие проблемы.

### КОСМИЧЕСКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОМЕЧОМ

Место действия – сектор Калигари, просторная туманность с сотнями систем и множеством планет. Задача главных героев, инквизиторов, проста донельзя: врываться всюду, где не заперто, и убивать еретиков. Зачем? Во славу Императора, конечно!

В альфа-версии нам был доступен один из трех классов – крестоносец. Это типичный космодесантник, напичканный аугментациями и генными модификаторами. У каждого класса в Inquisitor – Martyr по три подкласса, поэтому тот же крестоносец может сражаться в ближнем бою, поливать врагов огнем, ловко перебегая от одного укрытия к другому, или стать танком с тяжелым болтером.

Также у каждого подкласса есть особый навык. Любители ближнего боя прыгают в гущу битвы с джетпаком, стрелки выпускают ракеты с тепловым наведением, а пулеметчики, вооруженные болтерами, ставят турель со спаренными пушками.

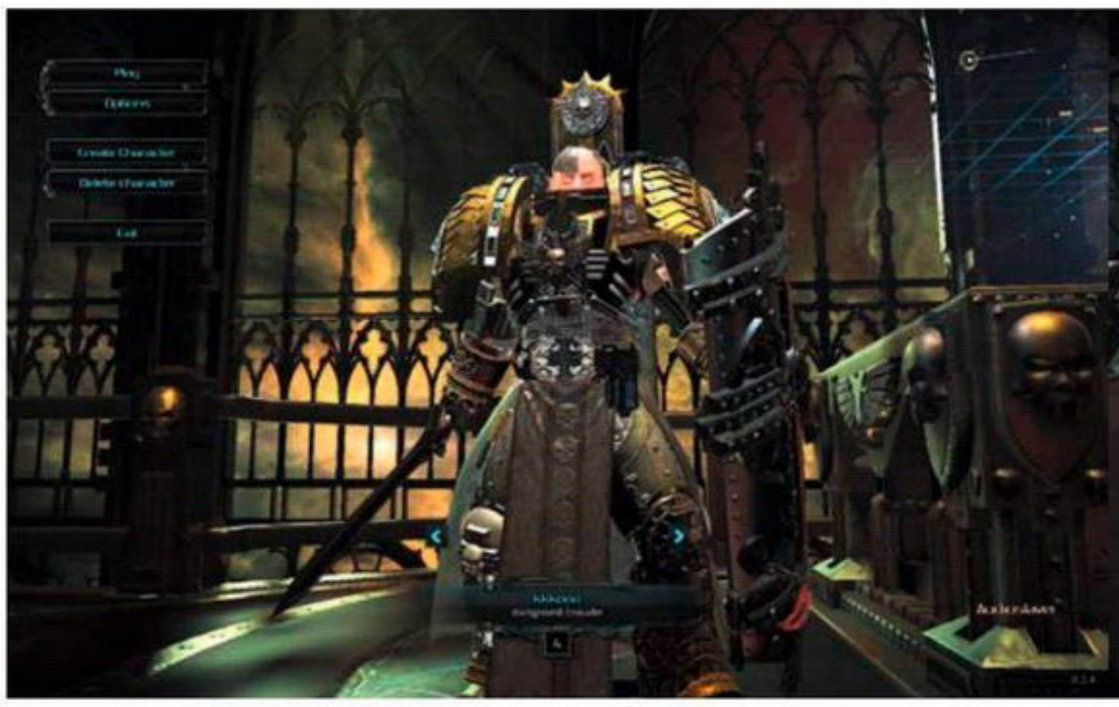
Есть и другие навыки, но они дают только пассивные бонусы. Активные же умения зависят от того, какое оружие у инквизитора в руках. Впрочем, дальше нескольких режимов огня дело не заходит.

Суть Inquisitor – Martyr проста и понятна любому, кто хоть немного знаком с жанром. Создав персонажа, мы оказываемся на личном корабле героя. По задумке авторов, это судно – мобильная база, где мы будем строить планы и готовиться к бою. Пока что на палубе есть только торговец, скупающий добычу, и звездная карта – с ее помощью мы выбираем следующую миссию.

Чтобы ринуться в бой и утолить жажду крови, нужно продраться через пяток диалоговых окон: выбрать систему в секторе, потом планету, затем – задание. Локаций много, но особого разнообразия в них нет. Либо бесконечные серые залы космических станций, либо загаженные порчей планеты, покрытые слизью и прочей мерзостью.

Что под крышей, что под открытым небом случайно сгенерированные карты – это вереницы комнат, соединенных коридорами. Чаще всего – без развилок (или с одной-единственной). По унылости пейзажей Inquisitor – Martyr поспорит даже с недавней **Space Hulk: Deathwing**, события которой происходят на мрачном космическом корабле.

Цели инквизиторов разнообразием тоже не блещут. Зачастую надо убить столько-то



**ГЕРОИЗМ**, закованный в бронекостюм. Суровая мина идет в комплекте

**ВМЕСТО** интерактивных мест – вот такие заглушки. Надеемся, что ненадолго

врагов, отыскать такое-то число сундуков (здесь они зовутся трофеями), уничтожить какую-нибудь штуку или использовать другую такую же. Играть, к слову, можно одному, а можно с тремя товарищами в кооперативном режиме.

Но суть игр вроде Diablo отнюдь не в глубоких сюжетах, а в игровом процессе. Со скучными квестами можно смириться, если пилить еретиков на куски задорно и весело. Относится ли это к Inquisitor – Martyr? И да, и нет.

## ЭКЗОРЦИЗМ ПО-ИМПЕРАТОРСКИ

Сложность в том, что Inquisitor – Martyr считает себя еще и тактической игрой. Авторы попытались разбавить рутину, привычную для клонов Diablo, механиками, которые в лучшем случае ничего не портят. Так, в новой игре можно прятаться за колоннами или большими грибами, если бой идет на поверхности планеты.

Но зачем играть в позиционную войнушку, когда нас вроде бы приглашали на бойню? Более того, подолгу сидеть в укрытии не получится при всем желании, ведь у главного героя есть показатель «подавления». Если по десантнику долго стреляют, его меткость и скорость передвижения падают. А инвентарь доступен исключительно на главном корабле. Что возьмем на миссию в самом начале, с тем и будем воевать. Подстроиться под ситуацию не выйдет.

Забавно, но врагам, похоже, забыли рассказать о пресловутой тактике. Поэтому они с радостным гиканьем окружают героя в любом укрытии, закидывают гранатами и поливают шквальным огнем. Можно подумать: «Не беда, я просто перебегу к другому укрытию, пригибаясь». Но и это не выход: импровизированных укрытий на аренах очень мало, и они быстро разрушаются.

Это, по идее, побуждает действовать с умом – тщательнее выбирать место для перестрелок, устраивать засады в узких проходах. Но враги прут на вас в таких количествах, что самая верная тактика в любом бою – зажать курок и не отпускать до тех пор, пока на ногах не останется только инквизитор. Из-за этого игра

**С ТАКОЙ ОРАВОЙ** по уму не повоюешь. Остается только бежать

ощущается не как Diablo с космодесантниками, а как очень медленная и монотонная версия **Helldivers**.

К тому же возможности одного персонажа ограничены его пушками, а их нельзя менять в бою. Представим, что в кооперативе обязанности можно поделить: кто-то рубит демонов мечом, кто-то прикрывает товарищей пулеметным огнем, а кто-то удерживает проходы. Но что делать тем, кто играет в одиночку? В такие моменты бой превращается в пытку.

Для тактической игры Inquisitor – Martyr дает преступно мало свободы действий. Если есть укрытие, прячься за ним. Если укрытия нет, стой и терпи, пока шкала «подавления» не заполнится и герой не начнет передвигаться еще медленнее, чем обычно. Худшее, что может случиться, – это абсолютно пустой зал с тонной врагов и мини-боссом, умеющим и стрелять, и бить в рукопашной. От пуль не убежать. Уходить в стороны нельзя. Удерживать дистанцию тоже. Выход один: зажать спусковой крючок и дождаться окончания запаса здоровья. Блеск!

Если играть персонажем ближнего боя, все становится еще хуже. Мало того, что двигаешься медленно, так еще и доползти до стрелков, будучи «подавленным», – дело долгое и нудное. Какой вообще смысл включать мозг и применять тактику в этой игре?

■■■

Inquisitor – Martyr остро нуждается в доработке. Сейчас этот гибрид тактического шутера и клона Diablo работает кое-как. Он медленный, монотонный и жутко однообразный. Но в первую очередь – *скучный*. И никакие реки крови вкупе со знакомой вселенной этого не меняют. Скука – главный грех любой подобной игры, ведь они тем и красны, что делают рутину веселой и затягивающей.

Спасти Martyr сможет толковый кооператив. Воевать против орд Хаоса даже рука об руку с незнакомцами куда веселее, чем ковырять врагов одному. Остается только надеяться, что в NeocoreGames и впрямь учтут результаты теста, а не доведут до релиза то же самое, но с текстурами покрасивее.

Иначе игроки быстро приговорят игру к сожжению на костре. ■

# TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

## ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ СВОБОДЫ

**ЖАНР** Экшен
**ИЗДАТЕЛЬ** Ubisoft
**РАЗРАБОТЧИК** Ubisoft, Reflections
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет, кооператив
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2400S 2,5 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

**СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА** здесь едва ли не самое важное оружие. Возможность быстро расправиться с вражескими снайперами и сократить численность врагов до начала перестрелки оказывается как нельзя кстати

**КАРТЕЛЬ «САНТА-БЛАНКА»** получился на редкость продуманной организацией, с интригами и запоминающимися личностями

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** около двадцати четырех часов

Не так давно творческий директор **Ubisoft** заявил, что компания намерена переключиться с сюжетных проектов на те, где игроки будут сами писать свои истории. Дескать, это гораздо интереснее, чем «смотреть красивые ролики».

Первой игрой нового поколения он назвал следующую **Assassin's Creed**, но, судя по всему, в компании решили выполнить обещание раньше. В новой **Ghost Recon** сюжет, конечно, есть, но функцию он выполняет скорее фоновую, а весь геймплей полностью отдан на волю фантазии игрока.

## ПО СЛЕДАМ КАРТЕЛЕЙ

В этот раз Ghost Recon рассказывает о том, как неугомонный отряд «призраков» сражается с картелем, захватившим целую страну. Разработчики провели огромную работу: структура здешнего картеля, его философия, биографии боссов, куча разбросанных документов, пропаганда по радио, забавные разговоры членов отряда – все это гигантский труд, и мифология у игры действительно прекрасна. Здешний картель «Санта-Бланка» получился на редкость продуманной организацией, с интригами и запоминающимися личностями.

Знаменательных событий вокруг картеля происходит масса, а отдельные персонажи быстро врезаются в память. Тот же Мечтатель, главный антагонист, может похвастать и занимательной биографией, и яркой внешностью с татуировками на лице, и примечательными чертами характера. Он очень набожен и даже написал свое подобие Библии, никогда не лжет, но при этом убил и еще убьет сотни человек. Почти идеальный образ злодея – харизматичный и противоречивый.

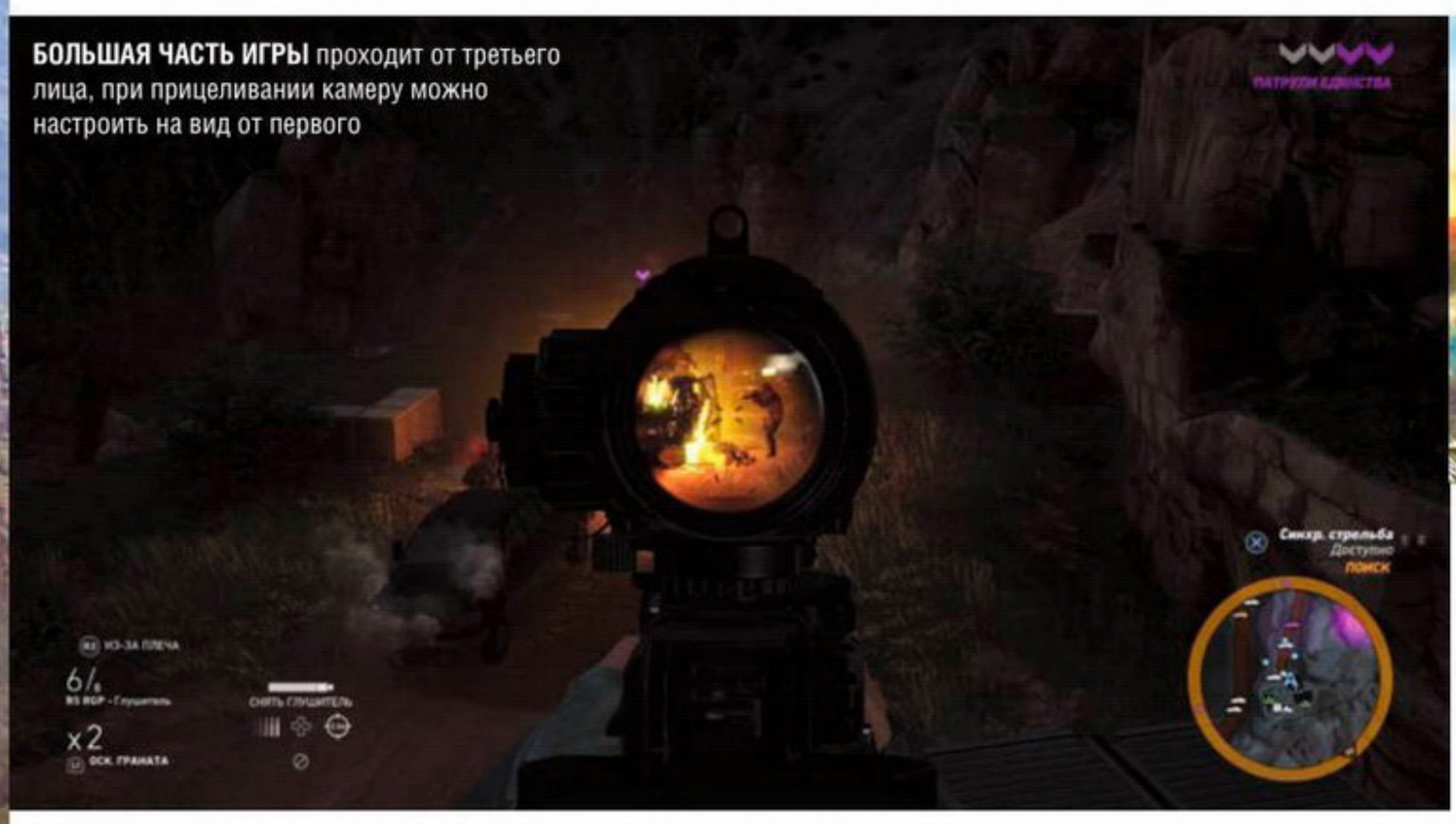
Только вот все это вынесено на фон и подается исключительно с помощью брифингов, документов и редких коротеньких диалогов между «призраками». Зрелищных кат-сцен и неожиданных поворотов, увы, нет – сюжет выдается порционно и по «схеме». Что огорчает, ведь у этих персонажей и здешнего мира огромный потенциал.

## В СООТВЕТСТВИИ С ГОСТОМ

Отказавшись от полноценной истории, в Ubisoft наверняка ожидали, что игроки начнут создавать свои собственные уникальные ситуации. В распоряжении «призраков» – целый мир с кучей заданий, и герои сами вольны решать, в каком порядке выполнять миссии и с чего начать уничтожение картеля.

На выбор есть четыре направления, и «призраки» должны их саботировать: безопасность (охрана и военная мощь картеля), влияние (или пропаганда), а также производство и контрабанда наркотиков. Каждым направлением занимаются в разных точках страны, а заведуют этим определенные люди, боссы картеля. Задача устранить их и ложится ни плечи «призраков», только для начала лидеров группировки нужно найти или выманить, выполнив ряд зада-

## ВЕРДИКТ




**БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ИГРЫ** проходит от третьего лица, при прицеливании камеру можно настроить на вид от первого

**ОРУЖИЕ** можно перебрать буквально по деталям, изменив его до неузнаваемости. Но сперва детали следует собрать, а это процесс долгий: разбросаны нужные вещицы по всему игровому миру

ний. Но процесс этот, к сожалению, получается рутинным и схематичным.

Первым делом мы всегда «путешествуем» и собираем информацию о расположении мест выдачи заданий, апгрейдов и прочего, чтобы на нужном участке карты появились иконки с миссиями. Ну а как только данных набирается достаточно, начинается методичная зачистка.

От побочных заданий разбегаются глаза, но на самом деле их несколько основных типов: мы угоняем вертолеты или самолеты, захватываем автоколонны, допрашиваем пленников, отключаем радиомаяки, взламываем компьютеры и ищем информацию. Еще не забываем про ящики с припасами, очки навыков и апгрейды для оружия – все это нужно, чтобы прокачивать героев, и собрать придется много.

О, если бы сюжетные задания исправляли ситуацию... но нет. Уникальны они лишь формально. Да, в каждом из них есть свое условие. В одном прикажут перестрелять врагов так, чтобы никто не успел скрыться, в другом – разгромить игровые автоматы в казино, в третьем – стащить жесткий диск с информацией. Все обосновано сюжетом: дескать, сейчас мы подрываем авторитет одного персонажа, чтобы выйти на другого, и так далее.

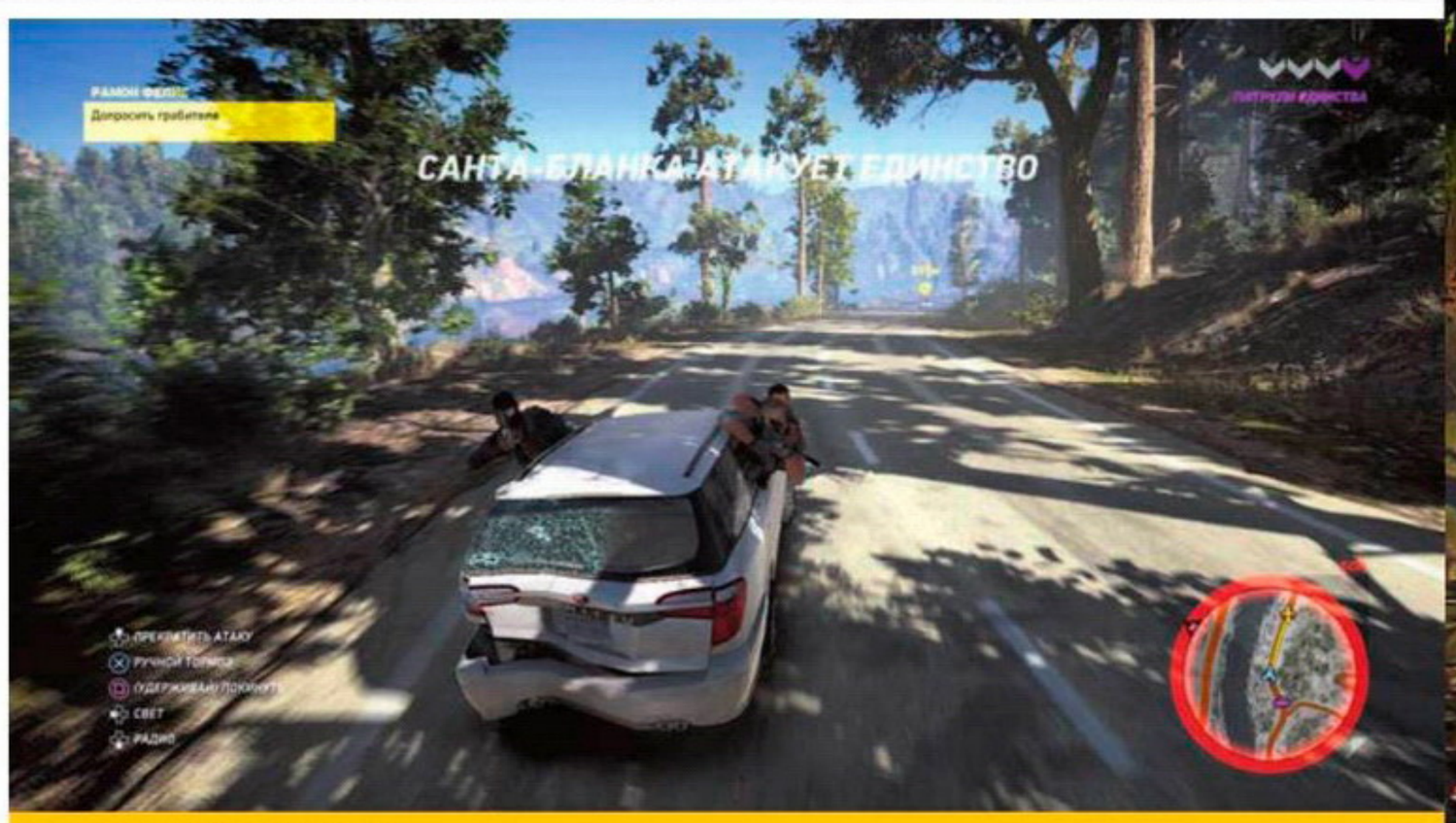
В реальности на заданиях редко происходит что-то увлекательное. Как правило, мы куда-то едем, зачищаем деревню или вражеский аванпост, а после нажатием пары кнопок кого-то допрашиваем, что-то крадем либо что-то уничтожаем. Изредка приходится за кем-то гоняться, но ничего по-настоящему занимательного вас не ждет. В какой-то момент возникает ощущение, будто не игровой сюжет проходишь, а побочные задания из какой-нибудь **Far Cry 4**. Что, понятно, не радует.

### УКРАДИ, УБЕЙ, НАЙДИ

Впрочем, задания типа «укради, убей, найди», несмотря ни на что, почему-то тянет выполнять. Внутри тут же просыпается перфекционист, и ему ну очень хочется насобирать еще «цифр», чтобы открыть C4, найти новый автомат или прицел для винтовки. Выйдя из игры, порой спрашиваешь себя: «А чем это я занимался последние несколько часов?» И найти достойный ответ получается не всегда.

И такие вот неоднозначные эмоции оставляет чуть ли не все, что есть в Wildlands. Взять хотя бы игровой мир, предмет гордости разработчиков. С одной стороны, похвастать тут действительно есть чем: страна и впрямь огромна, в ней куча природных зон, от джунглей до гор и пустынь, пейзажи до безумия красивы.

**ВОДИТЬ МАШИНЫ**, надо сказать, удовольствие сомнительное. Однако во время погонь склонность здешних машин к заносу очень к месту – она добавляет событиям кинематографичности




Пролетая на вертолете над долиной, трудно удержаться и не сделать с десяток скриншотов. А какие звуки птиц в здешних лесах и музыка во время спокойных путешествий – не передать словами!

Только однажды вдруг осознаешь, что этот мир не назвать живым. Здесь ничего не происходит, жители ведут себя так, словно их поголовно зомбировали, – нет даже простенькой симуляции жизни.

Придраться можно почти ко всему. Очаровательные виды впечатляют, но с точки зрения технологий игра порой выглядит так себе: спорная лицевая анимация, кое-где мутные текстуры и пр. Хотя в дождь Wildlands снова преображается – асфальт начинает блестеть, к машинам прилипает грязь, – и в такие моменты опять хочется наделать скриншотов.

Игра полна «детских» болячек. Здесь можно проезжать сквозь некоторые деревья (зато каменные ограды будут зрелищно разлетаться на множество булыжников). А после провала двадцатиминутной миссии вас могут высадить где-нибудь через полкилометра от нужного места у самого подножия горы и заставить проходить это дело с самого начала, после долгого подъема наверх.

Проблемы есть не только в мелочах, но и в основных механиках. Оружие здорово ощущается и звучит, а враги красиво ловят пули, но экшен идеальным не назовешь. Герой не всегда охотно прилипает к укрытию, противники сдуру утыкаются в стены (хотя время от времени бывают очень сообразительными и быстро убивают), круговое меню приказов неудобное, здешняя камера регулярно мешает.

Есть что сказать и о физике транспорта. Все автомобили ведут себя словно игрушки, невесомые и жутко капризные. На мотоциклы лучше вообще не садиться – понять, как ими эффективно пользоваться, нам так и не удалось. Что можно как-то похвалить – это лодки (с ними все понятно) и управление вертолетами. Последние тоже ведут себя странно, но от скоростных маневров на вертушке можно получить немалое удовольствие.

А еще здесь, конечно, есть баги. Не то чтобы много, но достаточно. За пару десятков часов мы успели застрять в тележке, пару раз умереть от прикосновения к машине, получить пулю сквозь пол, а в какой-то момент игра начала намертво зависать при взаимодействии с некоторыми ящиками. И все это на консоли! Хотя такие вещи еще могут поправить – играли-то мы до релиза.

### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык. К тексту особых претензий нет, хотя странности и ошибки встречаются. Но озвучка подкачала. Актеры очень любят говорить без эмоций либо, наоборот, переигрывать. А иногда они смешно тараторят, словно куда-то спешат. Единственное, за что хочется похвалить дубляж, – это, как ни странно, за нецензурную лексику. Матерятся солдаты очень естественно, слушать их ругательства всегда очень весело.

## FRIENDSHIP IS MAGIC

Сколько бы ни было недостатков, игру спасают ровно две вещи: свобода и кооператив.

Да, почти все задания просты: практически всегда есть вражеский аванпост, где находится что-то, что нужно украсть или уничтожить. Ну, или кто-то, кого нужно убить, спасти или допросить. Там, скорее всего, будет несколько десятков патрульных, столб с сиреной, несколько видов транспорта, бочки с горючим – в общем,

## ВЕРДИКТ

**С ПОМОЩЬЮ ДРОНА** можно контролировать почти все поле боя. Более того, некоторые задания мы проходили, летая в воздухе и координируя действия друзей или напарников-ботов

стандартная схема. Но больше ни одна игра сейчас не дает такой простор для импровизации и командного взаимодействия.

Во-первых, к каждому из постов можно подобраться с разных сторон или занять позицию на возвышенности и перестрелять всех из снайперской винтовки. Даже в бункер, откуда, по сюжету, нужно украсть информацию, – и в тот есть несколько входов, и каждый штурм можно разыграть по-разному.

Во-вторых, здесь масса тонкостей. Например, ночью враги ложатся спать, их лагерь можно обесточить, а если угнать вражескую машину, есть шанс проехать через ворота базы без сопротивления.

И самое главное: в распоряжении игроков имеется солидное количество гаджетов, оружия и транспорта, чтобы экспериментировать и постоянно вытворять что-нибудь занятное. Хотите пробраться в лагерь, взяв пистолет с глушителем, и незаметно прокрасться к цели? Валяйте! Желаете поиграть в снайпера и убить всех издали? Пожалуйста! Провести разведку? Для этого есть дрон, с его помощью позволяют изучить локацию с воздуха и пометить врагов.

А можно ведь обесточить лагерь, отключив электрогенератор, устроить диверсию с помощью С4, отвлечь внимание сигнальной ракетницей, освободить пленных повстанцев в лагере, после чего между ними и картелем начнется локальная война, влететь к врагам на базу на вертолете с пулеметами или въехать на БТР и просто разнести всех к черту, или... Словом, это далеко не все варианты, перечислять их можно еще долго.

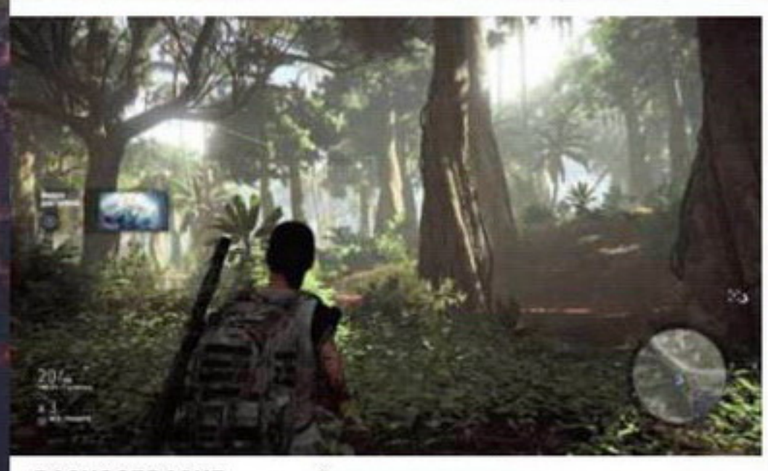
Получить удовольствие можно, даже играя с ботами. Особенно сложных схем с ними не провернешь, и порой ИИ сильно глупит, но можно и выстрелы с компьютерными напарниками синхронизировать, помечая цели, и простые приказы им отдавать. А иногда они почти не промахиваются, докладывают о позициях врагов и вообще бывают на редкость полезны. Главное, чтобы вам при этом хватало фантазии для экспериментов, ведь если не импровизировать, то Wildlands может очень быстро утомить.

Но все же интереснее всего проходить игру с друзьями. Именно тогда она из не самой знаменательной пострелушки неожиданно превращается в один из лучших в мире конструкторов боевых ситуаций. В команде можно разрабатывать хитрые планы, распределять роли... или просто устраивать непредсказуемый экшен, и тогда геймплей обретает новую глубину.

Скажем, в одном из заданий требуется без шума установить прослушивающие жучки в разных точках локации. Можно отправить одного игрока устанавливать эти жучки, а другого попросить вести его, наблюдая сверху с помощью дрона и давая информацию о позициях противников. В другой миссии можно отправить одного из игроков устроить диверсию или запустить сигнальную ракету где-нибудь вдали, чтобы враги отвлеклись на него и открыли остальным путь к цели.

Иногда полезно попросить товарища повисеть в воздухе на вертолете, чтобы после окончания задания он смог быстро эвакуировать всю команду. Или оставить его на возвышенности, прикрывать остальных «призраков» из снайперской винтовки. А ситуации, когда нас почти засекали,

**ПОРОЙ ЗДЕШНЯЯ МЕСТНОСТЬ УМУДРЯЕТСЯ УДИВЛЯТЬ**. В лесу мимо нас пару раз проносились косули, а однажды, пролетая на вертолете над озером, мы распугали стаю фламинго. Зрелище получилось неожиданным и захватывающим



**РАЗНООБРАЗИЕ** локаций помогает оживить игру

**ХОТЯ ПРИВЫЧНАЯ МЕХАНИКА** позиционного экшена работает кое-как, подбираться к врагам незамеченным и убивать скрытно очень увлекательно

но буквально в последний момент напарник снимал патрульных, и вправду были. Каждый такой случай превращает простенькую миссию по зачистке аванпоста в настоящее приключение.

Однако даже так проходить Wildlands может оказаться скучно, особенно в начале истории. Дело в том, что в первые часы у игроков просто недостаточно инструментов, чтобы себя развлечь: все эти С4, продвинутые дроны и прочее приходится покупать, собирая ресурсы в разных уголках мира. Первое время это расстраивает. Ведь сама игра никак не пытается вас увлечь: вы много бегаете, ездите или летаете, а все миссии выливаются в одну сплошную стрельбу, без всякой постановки и попыток со стороны разработчиков разнообразить процесс. Так что вы либо пытаетесь найти занятие по душе сами, либо скучаете.

К счастью, на более поздних этапах ситуация выправляется. Во-первых, открывается действительно мощная экипировка, во-вторых, базы врагов постепенно становится все тяжелее брать приступом, бандиты чаще вызывают вертолеты, «глушат» дронов, атакуют авиацию с помощью ПВО... На высоких уровнях сложности приходится крутиться, импровизировать и выстраивать хитрые планы. Особенно в тех заданиях, где действовать надо скрытно и быстро, чтобы не упустить цель.

■■■

Wildlands нельзя назвать несостоявшейся. Да, она вобрала в себя немало недостатков – схематичный сюжет, однообразные дополнительные миссии, баги. Но факт остается фактом: таких богатых на возможности кооперативных экшенов почти нет. Если проходить ее в правильной компании и проявляя смекалку, можно разыграть невероятное количество ситуаций. И это все-таки здорово. Только вот могло быть куда как лучше. Из-за этого немного обидно. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– немало возможностей развлечься в кооперативе;
– свобода и простор для импровизации;
– пейзажи;
– работа над мифологией игры;
– атмосферная музыка.

**ОГОРЧИЛО:**
– схематичное устройство открытого мира;
– однообразные задания;
– отсутствие вменяемой симуляции жизни;
– не во всем удачная физика транспорта;
– баги и мелкие недостатки.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
При всех своих недостатках Ghost Recon: Wildlands – хорошая игра. Но лишь благодаря простору для импровизации и кооперативу, с помощью которых можно создавать по-настоящему интересные ситуации.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**7,0**
«Достойно»

# СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

## КАК РАЗОБРАТЬСЯ С КАРТЕЛЯМИ И ВЫЖИТЬ В WILDLANDS

**СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ**

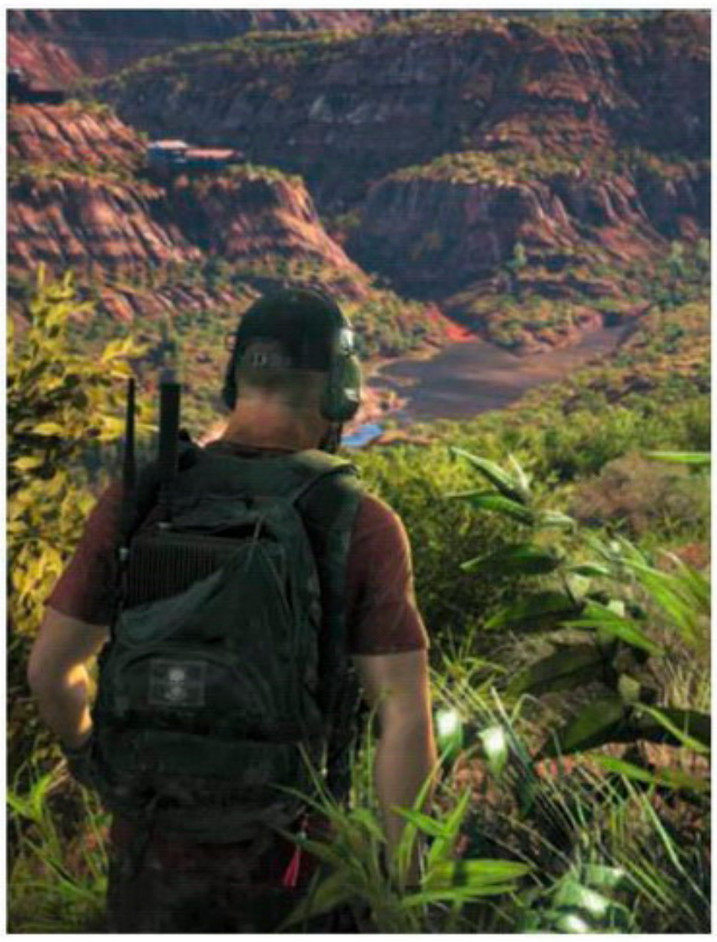
**Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands** не просто очередное продолжение популярной серии. В Wildlands разработчики серьезно переработали базовую механику. Песочница заменила линейные миссии, а вместо жестко обозначенной цепочки событий появились десятки заданий, распределенных по огромной карте. Чтобы вы не терялись в многообразии возможностей, мы подготовили небольшое руководство вам в помощь.

### ПОПЫТАЙТЕСЬ ОСВОИТЬСЯ В ОТКРЫТОМ МИРЕ

Во времена **Advanced Warfighter**, не говоря уже о самой первой **Ghost Recon**, сериал делал ставку на напряженные тактические перестрелки, высокую сложность и необходимость постоянно просчитывать свои действия на несколько шагов вперед. Все это – отличительные черты «Призраков» прошлого.

Wildlands сохраняет часть фирменных черт сериала (так, в новой игре по-прежнему важно продумывать свои действия), но забрасывает игроков в огромный открытый мир на просторах Южной Америки. Цель игрока – уничтожить картель, возглавляемый Мечтателем, редкостным садистом.

В Wildlands нет прописанной от и до сюжетной линии. Создатели ставят глобальную цель – уничтожить преступную организацию, а как этой цели достичь, решать игроку. И это действительно работает. Процесс уничтожения банды можно вкратце описать следующим образом: вы находите информацию о том, кто заправляет на этом участке карты, затем выманиваете злодея из норы и ликвидируете.



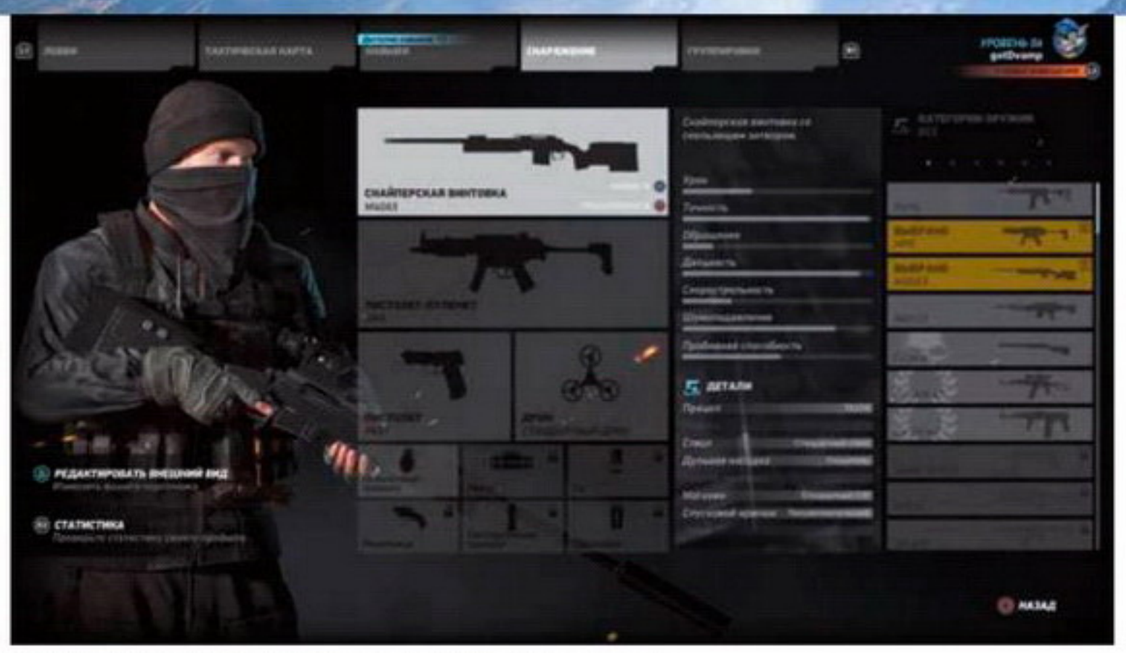
### ПРИВЫКАЙТЕ МЫСЛИТЬ ТАКТИЧЕСКИ

А еще Wildlands делает акцент на кооператив. Миссии можно и нужно выполнять с напарниками, так воплощать в жизнь хитрые тактические маневры станет проще. Да и планировать операции в компании друзей гораздо веселее.

Разумеется, в реальной кооперативной сессии может случиться всякое (например, из-за одного неверного действия поднимется тревога, и на партию полезут, как черти из болота, десятки автоматчиков), однако в рамках этого текста мы все же примем в расчет два первых, идеальных варианта.

С умом экипированный отряд – залог успеха. Помните, что винтовка с оптическим прицелом в руках одного из «призраков» – это не кемперство, а суровая необходимость. Дело в том, что почти все подступы к важным объектам охраняют вражеские снайперы, и их необходимо убирать, причем быстро и без лишнего шума. Но не следует забывать и про перестрелки на средних дистанциях. Для этого отлично подойдут автоматы с глушителем. Очередь, другая – и докучливый часовой уткнется носом в грязь.

Наконец, кому-то из персонажей предстоит стать специалистом по взрывному делу и навесить на себя как можно больше всего, что взрывается, – гранаты, мины




**ВКУСЫ У ВСЕХ РАЗНЫЕ**, однако снайперская винтовка в любом случае очень полезная штука

**ВОТ ТАКОЕ** здесь древо прокачки. Есть над чем задуматься при улучшении навыков

и прочее. Поверьте, нет ничего хуже, чем оказаться один на один с ящиком, если его надо уничтожить, но сделать это попросту нечем.

Но как найти оружие? А все просто! Исследуйте мир. Зачастую местонахождение нужных предметов отмечено на карте. Так, снайперскую винтовку можно отыскать уже в самой первой локации, охотясь за Юри и Политой. Внимательность, чуть-чуть рассудительности, и играть станет гораздо проще.

## КООРДИНИРУЙТЕ ДЕЙСТВИЯ

Казалось бы, что может быть очевиднее? На деле же такие понятные всем и каждому вещи забываются, как только начинается очередная заварушка. Это приводит к тому, что «призраки», играющие в кооперативе, беспорядочно палят во все стороны и не прикрывают товарищей.

Тем не менее контролировать ситуацию на поле боя проще, чем вы думаете. Во-первых, используйте голосовой чат. Поверьте, это важно. Подойдет любая гарнитура, даже та, что идет в комплекте с современными телефонами. Оперативное реагирование на ситуацию – основа основ.

Во-вторых, используйте разведку. Вы всегда можете запустить летающий дрон или посмотреть в бинокль, чтобы пометить вражеских солдат. А остальное – дело техники. Обсуждаем, разбиваемся на два отряда и выносим всех преступников на заданной территории. Главное – изучить локацию вдоль и поперек и уже потом сообща действовать.

## ИСПОЛЬЗУЙТЕ ТЕХНИКУ

Разработчики Wildlands напичкали игру техникой. Машины, вертолеты, лодки, самолеты, мотоциклы – все это может помочь в устранении преступников. Зачастую грамотный подбор средства передвижения играет ключевую роль в успешном выполнении задания.

Например, если вам надо остановить конвой с важным грузом, то несколько достаточно объемных машин помогут перекрыть врагам дорогу. Дальше опять же дело техники. Иногда и вовсе можно зачистить небольшую территорию с воздуха. Стационарная пушка, установленная на вертолете, вам в помощь.

**ХОЛМЫ И ВОЗВЫШЕННОСТИ,** несомненно, намекают на необходимость регулярного использования снайперского оружия

## ВЫПОЛНЯЙТЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ МИССИИ

Сегодня уже никого не удивишь сторонними квестами в играх с открытым миром. Однако в Wildlands их выполнение позволяет заметно облегчить прохождение. Чем больше побочных миссий вы пройдете, тем мощнее будет поддержка со стороны местных повстанцев – военизированной группы, выступающей против продажного правительства и диктатуры картеля.

Именно поэтому важно захватывать важные объекты и уничтожать конвои. Закрыли один квест – получили возможность вызывать подмогу. Еще парочку заданий выполнили, и вот противники режима уже доставляют вам транспорт по мере надобности. А возможность получить машину здесь и сейчас порой может спасти жизни всех «призраков».

## ПРОКАЧИВАЙТЕСЬ

В Wildlands прокачка куда скромнее, чем в той же онлайновой **Tom Clancy's The Division**, но совсем забыть про развитие персонажа, улучшение его навыков и гаджетов не выйдет. Наш вам совет: при первой же возможности вкладывайтесь в развитие дронов. Дополнительное время работы летающих штуковин может сберечь ваши нервы.

И тут мы вновь возвращаемся к побочным заданиям. Их выполнение открывает дополнительные возможности по прокачке персонажей, поэтому не пренебрегайте второстепенными квестами.

## ОТДАВАЙТЕ ПРЕДПОЧТЕНИЕ СТЕЛСУ

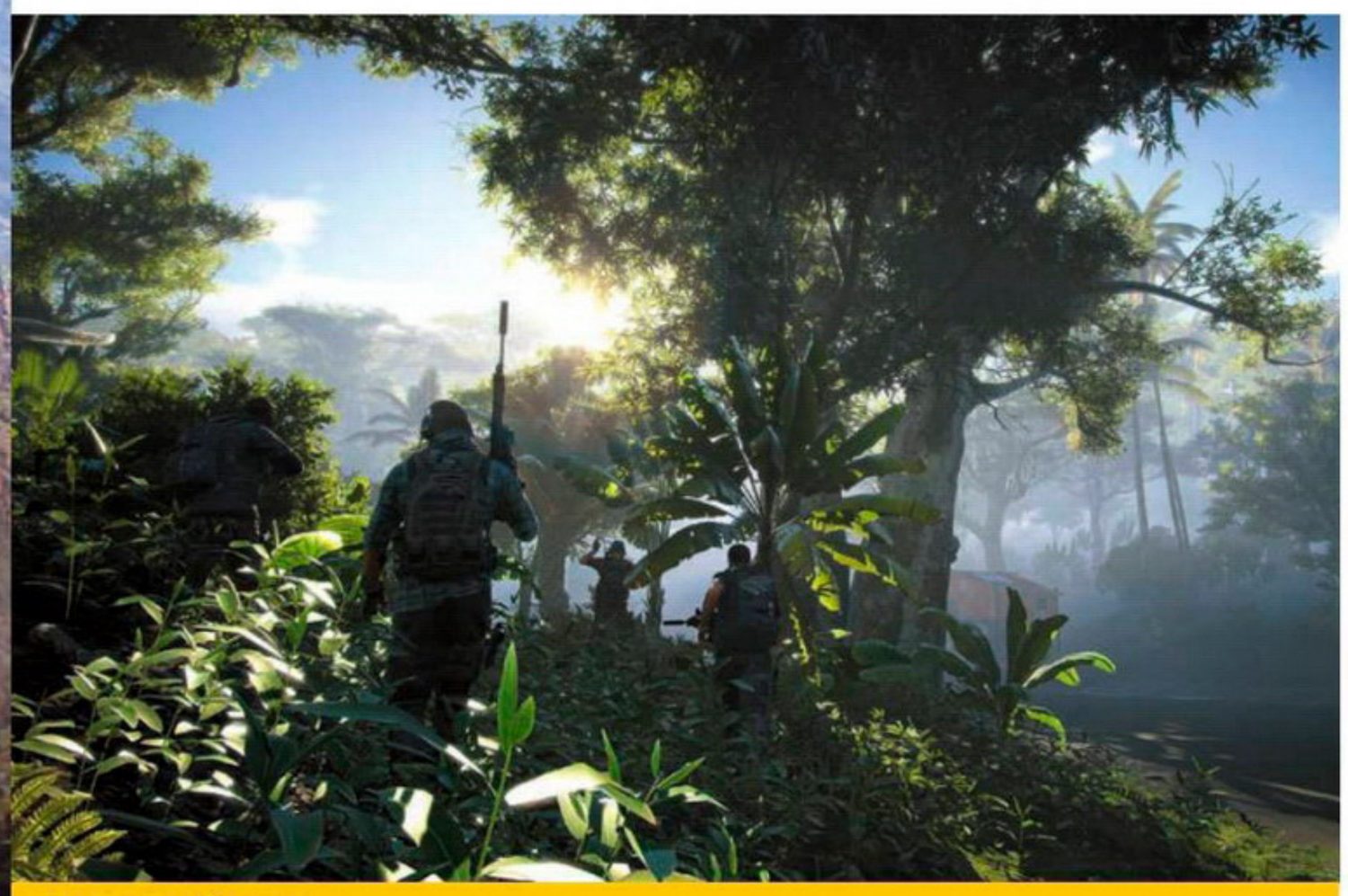
Демократический террор в рамках отдельно взятого государства – конечно, задача захватывающая, но лучше обойтись малой кровью. Причина проста. В Wildlands, кроме самого картеля, действует еще и третья сила. Правительственные войска охраняют некоторые важные объекты, вы неоднократно с ними столкнетесь в сюжетной кампании, но лучше держаться от местного спецназа подальше. Разумеется, если вы не хотите устроить жаркую погоню с участием вертолетов.

Именно потому скрытная тактика прохождения лучше всего. Помните, ваша цель – расшатать преступный синдикат, а не устраивать огненное шоу. Впрочем, у всех свои приоритеты. Но не забывайте, что агрессивный стиль игры гораздо сложнее и далеко не всегда эффективнее. ■

# ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ

## РЕАЛЬНЫЕ КАРТЕЛИ И КАК С НИМИ БОРОТЬСЯ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК



**ДИСКЛЕЙМЕР**

Этот материал собран по информации из открытых источников и во многом базируется на теориях и предположениях. Надежной информации о преступных сообществах не так много. Редакция категорически против любых противозаконных действий, так или иначе связанных с изготовлением и распространением запрещенных веществ.

Сюжет **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands** посвящен не самой популярной в играх теме – борьбе с картелями, занимающимися распространением запрещенных веществ. Игрокам предстоит стать членами маленького отряда солдат-профессионалов, «призраков», даже скромным составом способных уничтожить целую преступную группировку. От них требуется собирать разведданные, штурмовать точки противника, ловить и допрашивать языков и, что самое важное, устранять лидеров картеля, пока все это не приведет его к краху.

Но так ли просто это на самом деле? К сожалению, нет.

### ТАК ЗАХВАТЫВАЮТ МИР

Хотя о террористических группировках и локальных войнах у нас знают куда больше, проблема картелей в Южной Америке по-настоящему серьезное и страшное явление. Только с 2007 по 2014 год в одной Мексике погибло больше людей, чем в Ираке и Афганистане, вместе взятых. Более 164 тысяч горожан были убиты или пропали без вести. И этот показатель продолжает расти.

Начавшись, по сути, с маленьких ферм, бизнес по выращиванию сырья и продаже запрещенных веществ постепенно стал по-настоящему масштабным. Все слышали про Пабло Эскобара, наторговавшего целое состояние? И доходы таких группировок только растут, достигая десятков миллиардов долларов в год. А вместе с ними растет и вседозволенность.

Своего расцвета запрещенный бизнес достиг в Мексике, хотя она еще в середине прошлого века была в списке аутсайдеров – сырье там попросту не росло. Бал тогда правили колумбийские организации, только вот после того, как крупнейшие картели «Кали» и «Медельина» были разбиты, мексиканским коллегам удалось перехватить инициативу. Дело в том, что только у них осталась хорошая возможность поставлять продукцию на территорию США – крупнейшего потребителя запрещенных веществ во всем мире.

Поэтому они просто покупали уцененный товар у побитых колумбийцев, после чего продавали его целевой аудитории по солидным ценам. Но главное, что у картелей завелись деньги, чтобы купить с потрохами власти Мексики. Так что постепенно страну захватили сразу несколько крупных группировок, сражавшихся не только за территорию своего государства, но и за влияние в США.

Один только картель «Синалоа» за восемнадцать лет переправил в США более двухсот тонн «товара», да и в целом около 90% трафика в Штаты идет именно из Мексики. Причем промышляют картели не только этим. В центре внимания группировок торговля людьми, органами, оружием, а также кражей нефти, незаконной добычей металлов, вымогательствами и прочими неприглядными делами.

На своей территории картели творят что хотят. Они могут спокойно ворваться в клуб и бросить под ноги танцующей молодежи несколько отрубленных голов. Им ничто не мешает расстреливать целые демонстрации, направленные против коррумпированных чиновников: все, что нужно, – перекрыть улицы и всех перестрелять, после чего вызвать «мусорщиков» убрать тела. Словно никого и не было.

**США** – крупнейший рынок для торговцев запрещенными веществами

**НАРКОГОСУДАРСТВА** образуются не только из-за низких доходов населения – климатические условия должны способствовать выращиванию нужных сельскохозяйственных культур

**В ИГРЕ**, как и в жизни, пропаганда – один из главных столпов, на которых держится картель

На весь мир разошлась новость о похищении сорока трех студентов, осмелившихся выступить против мэра города Игуалы – тот был знаменит своими связями с картелями. Молодых людей забрали полицейские, и с этих пор о студентах ничего не слышно, хотя прошел уже не один год. С таким же цинизмом преступники убивают военных, туристов на курортах, сбивают полицейские вертолеты из РПГ и даже подстраивают убийство советников по национальной безопасности.

## СЕРЕБРО ИЛИ СВИНЕЦ

Почему власти ничего не могут сделать? Причин тут несколько.

Во-первых, за годы своего существования организации картелей сильно усложнились. Они внедрились во все сферы легальной деятельности страны, от транспорта до полиции, да и сами по себе превратились в сложные многоярусные структуры. При этом по возможностям они не то чтобы сильно уступают правительству: в их распоряжении есть целые армии тренированных бойцов (бывшие военные, переметнувшиеся в картели из-за крайне низких зарплат), наемные убийцы, водители, хакеры, химики. Специалисты на все случаи жизни.

Их склады буквально под завязку забиты самым разным оружием, от винтовок до минометов. В их власти суды, а многие чиновники подкуплены. Ну, или сами руководят картелями – бывает и такое. При этом организации разрастаются, поражая и соседние страны, где власти слабы и не в состоянии с ними сражаться. И постепенно эта зараза распространяется все дальше.

В мае 2010 года выяснилось, что федеральная полиция Мексики и даже военные были буквально куплены одним из картелей. При этом подкупы происходят регулярно и на всех уровнях, от мусорщиков до судей. И уж тем более ничего не могут сделать пограничники, которых преступники просто ставят перед выбором: «серебро или свинец». Либо военный соглашается на взятку и пропускает контрабанду, либо, как правило, получает пулю. Честные пограничники здесь долго не живут.

**ХОТЯ В ИГРАХ И КИНО** наемники картелей показаны бритоголовыми, татуированными головорезами, в реальном мире среди них немало настоящих профессионалов. И не только в военной сфере

**КАРТЕЛИ** создают проблемы мирным жителям постоянными междоусобными войнами и кровавыми акциями

**ВЗРЫВЫ**, кровавые расправы и постоянный страх стали неотъемлемой частью жизни тысяч людей

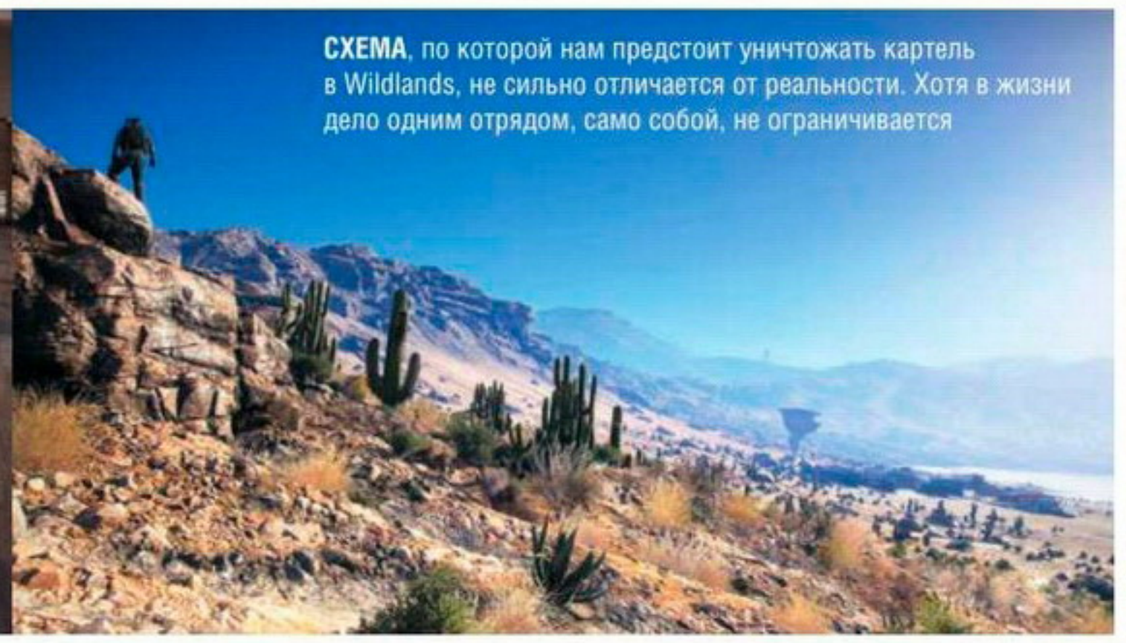
Во-вторых, даже те, кто не продался картелям, просто боятся что-либо делать. Военные опасаются засад и предпочитают не высовываться из бронированной техники, пока не окажутся в специальных охраняемых местах, так что выйти на разведку и собрать информацию для них – настоящий подвиг. Полицейские города Хенераль-Теран, например, просто уволились, когда тела нескольких их коллег нашли изуродованными. И это не единственный случай.

А главное, что давление оказывают и сами люди. Ведь чем более жесткую позицию занимает правительство, тем чаще жертвами насилия становятся обычные горожане. Зачастую, не имея сил сражаться с преступниками, правительство идет на сделку с картелями и закрывает глаза на многие их дела с одним условием: никакого насилия.

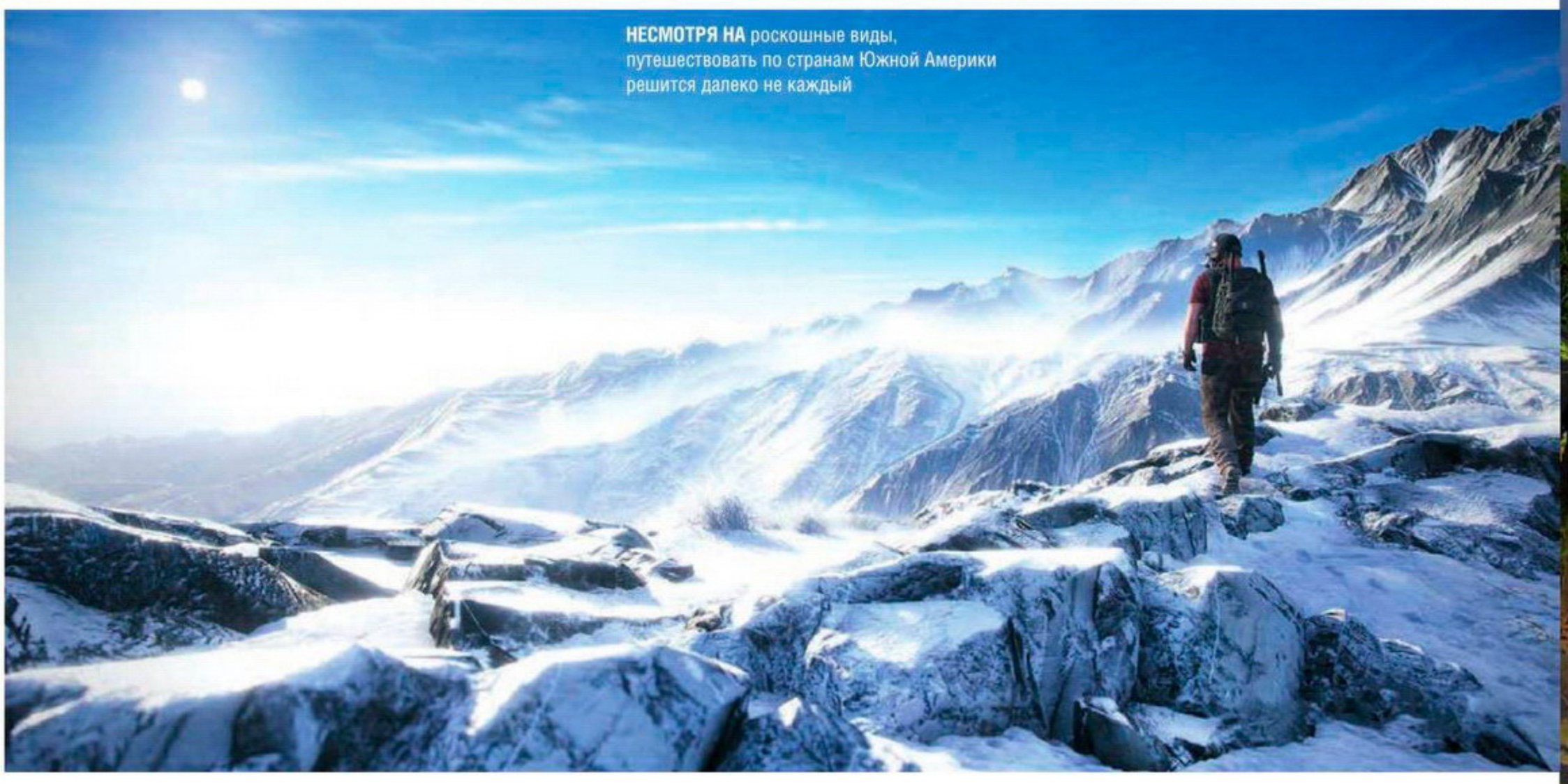
А в-третьих, слишком многим из правительственной верхушки устранение этого бизнеса просто-напросто невыгодно. Так, например, в одной из мексиканских деревень высоко в горах Сьерра-Мадре против преступников организовалось целое движение «мстителей» – так называемые autodefensas. Они защищали жителей от группировок, в том числе печально известных «Рыцарей-тамплиеров», славящихся фанатичностью и запредельной жестокостью. Но в один прекрасный день власти приказали группе прекратить свою деятельность, угрожая арестами. Теперь деревенька управляется одним из лидеров картеля, который делает там что хочет, в том числе и производит «товар».

## МЕКСИКАНСКАЯ МЕЧТА

Впрочем, главное, что интересно сравнить с ситуацией из **Ghost Recon: Wildlands**, – это структура картелей. В игре она тоже есть, а иерархия четко прослеживается. Начнем с того, как организации вербуют новичков. Здесь путей несколько. В той же Мексике нет недостатка в желающих вступить в группировку. В стране, где большинство живет в страшной бедности, для многих молодых людей путь преступника с детства становится чем-то вроде мечты. Там



**СХЕМА**, по которой нам предстоит уничтожать картель в Wildlands, не сильно отличается от реальности. Хотя в жизни дело одним отрядом, само собой, не ограничивается



**НЕСМОТРЯ НА** роскошные виды, путешествовать по странам Южной Америки решится далеко не каждый

же и деньги крутятся, и жизнь интересная, и делать можно что угодно. Картели даже спонсировали кинематограф и музыкантов, всячески воспевавших образ жизни будущего «мафиози».

На крючок попадается не только молодежь. В начале двухтысячных ради работы в картелях из мексиканской армии и полиции уволились или дезертировали более ста тысяч человек, ведь преступные организации для многих – единственный путь прокормить семью. Что важно, многие из них были специально натренированы зарубежными специалистами для борьбы с торговцами и, конечно, отлично знали, как устроены спецслужбы Мексики. Таких специалистов картели встречают с распростертыми объятьями.

Еще один путь в преступники – «сесть на иглу». Новыми дилерами становились и задолжавшие картелям, и зависимые из реабилитационных центров. А центры эти зачастую сами находятся под контролем картелей, так что несчастных больных там либо подговаривают, либо угрожают им расправой, если люди не хотят сотрудничать.

Устройство таких организаций – отдельный вопрос. Обычно выделяют несколько ступеней: Halcones, или соколы, обычные шестерки-новички, добывающие информацию на улицах и орудующие исключительно кулаками; Sicarios, или наемные убийцы, вооруженные огнестрелом и участвующие в стычках; Lugartenientes, или лейтенанты, они следят за стрелками и соколами, контролируя вверенные им территории.

И наконец, последняя, главная ступенька – Capos, или, как их назвали бы у нас, бароны. Эти товарищи отвечают за все – следят за производственными процессами, управляют всей организацией, ведут «дипломатию» и отдают самые важные приказы. Зачастую в картелях наличествует не только вертикальная, но и горизонтальная структура, чтобы в случае потерь организация не распалась. Да и ячеек много, так что истребить все – задача непростая.

В зависимости от группировок названия и задачи могут меняться. Скажем, у картеля «Лос-Сетас», помимо соколов, есть кобры, новые сетас, старые кобры и так далее, хотя их функции почти такие же. Другое дело – картель «Рыцари-тамплиеры», у тех имеется даже совет старейшин. Хотя и сами «Тамплиеры» – организация нестандартная. Если верить слухам, в качестве обряда инициации новичку предстоит съесть человеческое сердце. И если он не справляется, его ждет смерть. Как и всю его семью.

Хотя выделяют всего четыре ступени, специалистов и задач может быть много. Есть люди, отвечающие за поставку оружия или запрещенных веществ, профессионалы, занимающиеся производством, отмыванием денег и финансами. Им тоже находится свое место в рамках структуры. Это не говоря о многочисленных подкупленных чиновниках, дилерах и прочих.

Таковые есть не только в Южной Америке, но и в США. Например, к 2011 году правительство Штатов арестовало больше сотни сотрудников таможни, работавших вместе с мексиканскими картелями. И сколько пограничников ждет своей очереди – большой вопрос. Само собой, у каждого картеля есть множество точек сбыта в сотнях американских городов. В общем, бизнес этот давно стал делом распространенным и бороться с ним безумно трудно.

## ЖАЛЬ КАК ПЧЕЛА!

Оттого особенно интересно, что самым эффективным способом борьбы на дан-

**ЕСЛИ ХАРИЗМАТИЧНЫЙ** лидер сможет внушать своим подчиненным еще и религиозный трепет – власть его усиливается стократно

**БОЙЦАМ «ХУНГЛАСА»** приходится сражаться в таких условиях, когда не каждый и противника-то заметит

ный момент оказались именно точечные удары маленьких отрядов спецназначения. Почти как в Ghost Recon: Wildlands. Если все это дело сильно упростить, процесс не сильно отличается от игрового: сбор информации, допросы или внедрения, а после налеты и удары по ключевым точкам и лидерам картеля.

Другое дело, что за прошедшее время методы менялись не раз. Сначала США (никто ведь не сомневался, что они участвуют в этом?) подходили к войне с картелями почти так же, как к борьбе с террористами в начале двухтысячных, решив просто устранить лидеров группировок. И, как в случае с террористами, сперва это давало результат: картели временно залегли на дно. Однако позже выяснилось, что все это привело к появлению более опасных организаций. Крупные картели распались на множество мелких банд, а те принимались расти, причем традиционные методы борьбы с ними уже не работали.

Тогда спецслужбы стали действовать иначе, сосредотачиваться на самых уязвимых местах группировок, то есть не только на руководстве, но и на связи, транспорте, финансах, веществах, необходимых для обработки препаратов, и так далее. Словом, стремились ослабить организации, не давая им спокойно торговать. При этом стало важно делать упор именно на те группы, что опаснее в данный момент: из-за возросшего количества банд поспеть за всеми просто не удавалось.

## ПРИЗРАКИ СУЩЕСТВУЮТ

Но нас гораздо больше интересует, способен ли маленький отряд вроде «призраков» из Ghost Recon: Wildlands нарушить работу целого картеля? Судя по тому, что мы узнали, – вполне. Как и в игре, в реальной жизни с информацией спецподразделениям тоже помогают захваченные лидеры группировок, в обмен на защиту сдающие бывших подельников. Ну а когда есть информация, события и вовсе напоминают то, что происходит в экшене: вертолеты, веревки, выбитые двери, стрельба, уничтоженные лаборатории.

Более того, по слухам, в той же Мексике уже орудуют «отряды смерти», наносящие точечные удары по определенным целям. Эти отряды хорошо натренированы, вооружены, скрыты под масками и хладнокровны. Кто-то говорит, что за их операциями стоят мексиканские спецслужбы, кто-то тычет пальцем в сторону

США. Их разведчики из состава морской пехоты, собственно, занимаются тем же, чем и ребята из Ghost Recon, – рейдами на вражескую территорию, взятием языков, диверсиями, уничтожениями групп противника, засадами и т.п.

Впрочем, раз уж это слухи, можно вспомнить и колумбийское подразделение «Хунглас», появившееся в 1989 году при поддержке США и Великобритании. Группа избранных сотрудников полиции на протяжении шести месяцев тренируется выживать в джунглях и вести там боевые действия (особенно ночью), работать со взрывчаткой, учится ближнему бою, стрельбе, медицинским навыкам. На выходе получаются почти универсальные солдаты.

Каждый отряд «Хунгласа» состоит из десяти человек, все они нагружены двадцатью килограммами оборудования и играют свои роли. В отряде уживаются бойцы самых разных специализаций, от медбрата и эксперта-подрывника до стрелка. Ну а сражаются они в джунглях Колумбии (полных разных тварей и противопехотных мин), проводя ночные вылазки на подпольные лаборатории. Или захватывая важных персон, владеющих ценной информацией. Или уничтожая тайники с химическими веществами. Словом, делая все, чтобы уменьшить присутствие картелей и вообще «товара» на территории своей страны.

В этом, надо отметить, они вполне преуспевают. В 2009 году именно они захватили Даниэля Рендона Эррера по прозвищу Дон Марио – одного из самых разыскиваемых колумбийских баронов на тот момент. А за все время существования они уничтожили уже сотни, если не тысячи подпольных лабораторий.

■■■

Многие эксперты, однако, сходятся в том, что военным путем одолеть картели не получится. Стоит устранить кого-то одного, как его место тут же занимают другие – слишком уж выгодный бизнес, а структуры картелей значительно усложнились. Единственное, что со временем может помочь решить проблему, – перемены в политике, в мышлении людей, экономике.

**В РЕАЛЬНОМ МИРЕ**, как и в игре, спецслужбы используют стычки между группировками в своих интересах

Так, легализация в некоторых штатах США запрошенных в нашей стране веществ ударила по доходам картелей. Еще сильнее по ним ударит, если та половина мексиканцев, что живет в страшной бедности, получит шанс на хорошие зарплаты и лучшую жизнь вне картелей. Ведь именно из-за этого многие идут в преступники – другого способа прокормить семью у них просто не остается.

К счастью, подвижки есть, а многие молодые люди уже пытаются надавить на власти, выходят на улицы и проводят манифестации против преступности. Получится ли у них? Сказать трудно, но хочется верить, что да, шанс есть. ■

# РЕАЛИСТИЧНЫЕ ДЕТАЛИ

## ПЯТЬ ФАКТОВ О КАРТЕЛЯХ ИЗ GHOST RECON: WILDLANDS

**ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ**

Самые знаменитые преступные картели Центральной и Южной Америки – Медельинский, «Кали», «Синалоа», «Лос-Сетас» – базировались или базируются в Мексике либо в Колумбии, но *не* в Боливии. Впрочем, игры, выходившие под именем писателя Тома Клэнси, всегда славились тем, что задавали простой вопрос: «А что, если?»

Ответы на такие вопросы требуют тщательного изучения истории стран, самих картелей и спецслужб. Из этой статьи вы узнаете, насколько глубоко создатели **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands** погрузились в изучение вопроса. Итак, пять реальных фактов, нашедших свое отражение в новой игре.

### У КРУПНЫХ ТОРГОВЦЕВ ЕСТЬ СВОЙ ПОКРОВИТЕЛЬ

Картель «Санта-Бланка» в Ghost Recon: Wildlands возглавляет мексиканец по прозвищу Мечтатель (Эль Суэно, от исп. El Sueño), человек харизматичный и набожный. Он утверждает, что с ним разговаривала сама Санта-Муэрте (исп. Santa Muerte – Святая Смерть), побудившая его перенести преступную организацию из Мексики в Боливию, и теперь он пытается донести до людей «истину», которую Она ему открыла. Мечтатель даже написал особый священный текст (своеобразное подобие Библии), где рассказывается благословенная история «Санта-Бланки».

«Санта-Муэрте» – реально существующий современный религиозный культ, распространенный в Мексике и США. В нем сплелись традиционные индейские верования и испанский католицизм. Идея культа заключается в поклонении Святой Смерти, и его последователи верят, что молитвы, обращенные к Санта-Муэрте, могут быть услышаны и исполнены.

При этом, в отличие от строгой католической церкви, Niña Blanca (Белая Дева), как порой называют Святую Смерть, не требует строгости и праведности, только мелкие жертвоприношения вроде алкоголя или папирос. Считается, что перед Санта-Муэрте равны все – богатые и нищие, здоровые и больные, честные и безнравственные. Вся эта «романтика» привлекла к себе немалое внимание со стороны бедной молодежи из криминальных районов Мексики. Из подобной среды как раз и вышел Эль Суэно.

**«ОНА НАЧИНАЛА ТАК ЖЕ**, как и многие мексиканские королевы красоты: встречалась с дилерами, но использовала их, чтобы узнать все о торговле запрещенным. Она сильная и властная женщина в мужском мире», – описывают Нидию Флорес авторы игры

### КАРТЕЛИ ЗАНИМАЮТСЯ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬЮ

Ни одна крупная организация не может существовать без уважения народа, и Густаво Серрано (исп. Gustavo Serrano), также известный как Кардинал, это прекрасно понимает. Он – руководитель отдела влияния в картеле и один из ближайших советников Эль Суэно. Серрано помогает лидеру с пропагандой и благотворительностью, читает проповеди и выступает на радио. Его задача – представлять деятельность «Санта-Бланки» как божественные деяния и сеять среди людей веру

**ФОТОГРАФИЯ** с похорон Пабло Эскобара. Видно, что барон добился большого уважения в народе

**EL POZOLERO** переводится с испанского как «готовящий жаркое» или «кашевар». «Он действительно считает, что не делает ничего плохого. Он никогда и никому из этих людей не причинил бы зла. Он просто растворяет их, когда они уже умерли», – подчеркивают разработчики

в Мечтателя как в святого, что заботится о благополучии жителей Боливии.

Нечто подобное в 1970–1980-е годы проворачивал Пабло Эскобар (исп. Pablo Escobar), один из основателей Медельинского картеля. Чтобы заручиться поддержкой населения Колумбии, он прокладывал дороги, строил стадионы и бесплатные дома для бедных, звавшиеся в народе «кварталами Пабло Эскобара», и в итоге стал местным героем наподобие Робин Гуда.

Эскобар объяснял свои действия тем, что ему больно смотреть на то, как люди, из чьей среды он вышел и сам, страдают. Те же в благодарность вставали на сторону преступного барона в трудных ситуациях и были готовы поддержать его в предвыборной гонке за пост президента Колумбии. Да, Пабло Эскобар, один из известнейших преступников XX века, метил на пост главы государства. Он его так и не занял – этому помешал министр юстиции Родриго Лара Бонилья, за что потом поплатился жизнью.

**СУБМАРИНЫ**, собранные из деревянных лодок и подручных средств, почти невидимы для радаров служб контроля

## В МИРЕ КАРТЕЛЕЙ ЕСТЬ СВОЙ ДЖЕССИ ПИНКМАН

Продумывая иерархию картеля, разработчики задались вопросом: на что похожа личность парня, что избавляется от тел убитых?

Так в игре появился Рауль Мурильо по прозвищу Посолеро. Он – отшельник с сознанием ребенка, не приспособленный к жизни в обществе. Перед тем как попасть в картель, он работал на стройке. В «Санта-Бланка» его научили растворять трупы, и оказалось, что Мурильо отлично подходит для грязной работы. Она чем-то похожа на готовку: когда появляются «овощи», которые должны бесследно исчезнуть, Посолеро надевает резиновые перчатки и противогаз, кладет тела в бочки с «бульоном» (гидроксидом натрия) и помешивает жидкость, пока «блюдо» не будет готово. Потом он сливает получившуюся «кашу» и дробит оставшиеся улики – кости и зубы.

Прототипом Рауля, вероятнее всего, стал Сантьяго Меса Лопес (Santiago Meza Lopez) по прозвищу El Pozolero, работавший на главу одного из крупнейших в Мексике картелей – «Тио». После того как Лопес в 2009 году попался полиции, он признался, что занимался устранением неугодных боссу людей, после чего сутки варил их тела в кислоте, а останки отвозил на пустырь и закапывал. За десять лет

**ЛИЧНЫЙ ВЕРТОЛЕТ** есть почти у каждого наркобарона из кино. Неудивительно – другим способом добраться до плантаций в условиях сложной местности невозможно

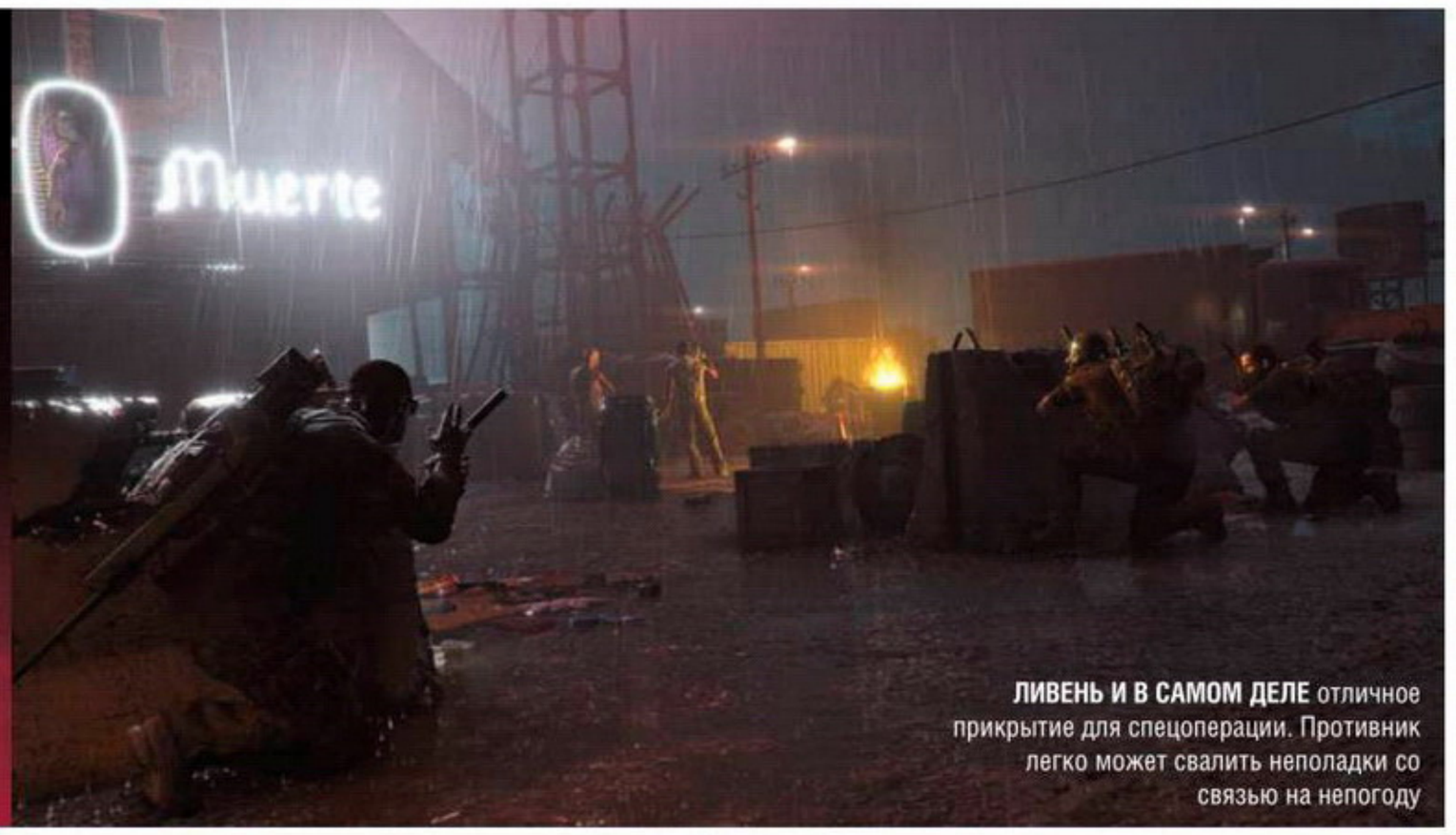
работы на «Тио» Лопес отправил на тот свет по меньшей мере три сотни человек.

## У КАРТЕЛЕЙ МНОГО СПОСОБОВ ПЕРЕПРАВИТЬ ТОВАР ЧЕРЕЗ ГРАНИЦУ

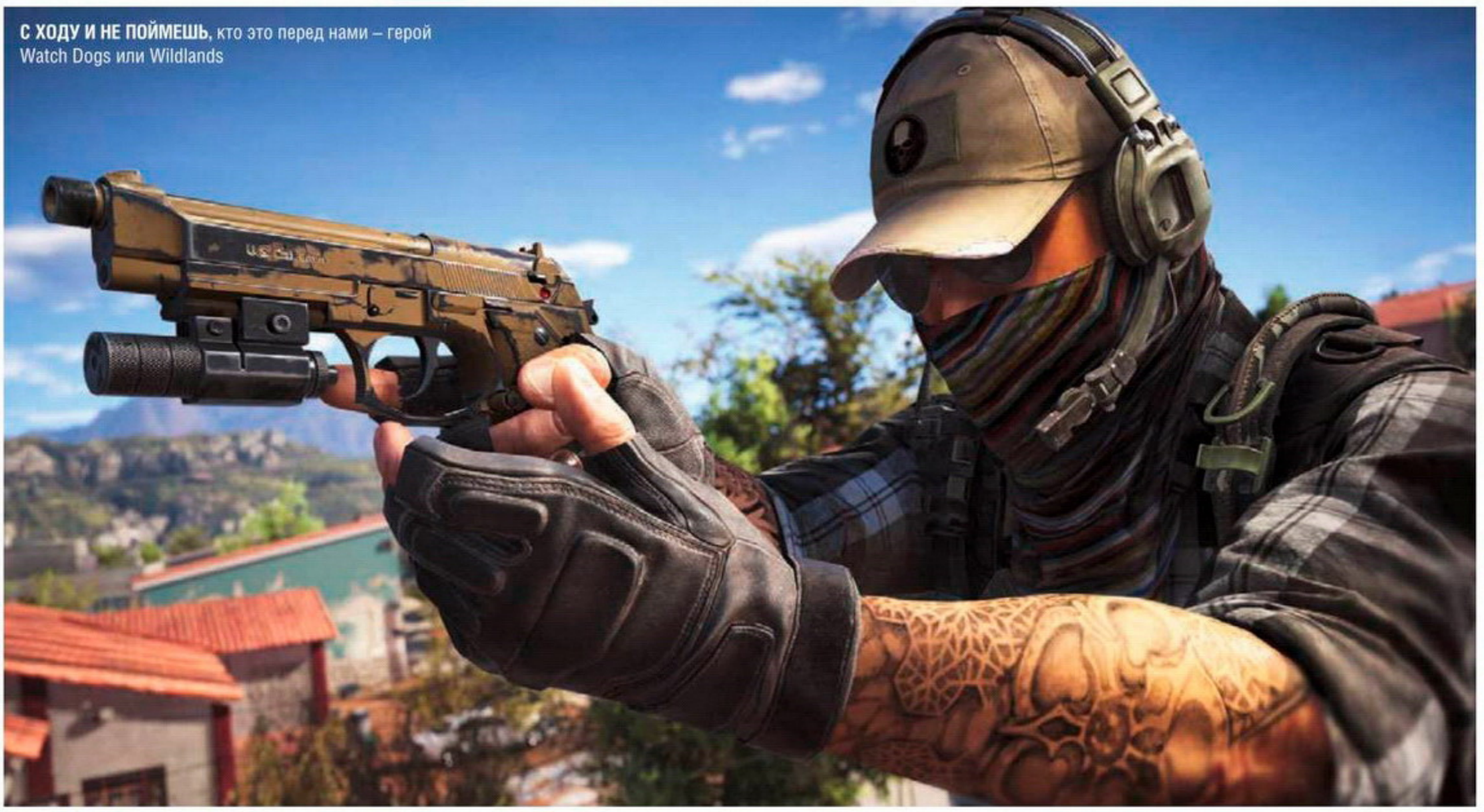
Изготовить запрещенное вещество – это одно дело, доставить же его до места назначения – совершенно другое, зачастую куда более сложное. В Ghost Recon: Wildlands нам тоже предстоит бороться с отделом контрабанды, который отвечает за бесперебойную поставку товара до места, где на него есть спрос. Например, нам удалось в игре подорвать несколько автоколонн и самолетов, переправлявших запрещенные вещества, но развернется борьба и на других направлениях. Авторы делают акцент на обширный парк наземной, воздушной и водной техники, а также на острый ум руководителя отдела поставок – Нидии Флорес.

Вероятно, Нидия Флорес в изобретательности не уступает реальным дилерам. Например, Хоакин Гусман, руководитель мексиканского картеля «Синалоа», также известный как Эль-Чапо (исп. El Chapo – Коротышка), придумал доставлять товар из Мексики в США через подземные тоннели. И если раньше это были узкие подкопы, где с трудом мог поместиться человек, то сейчас это настоящие шахты глубиной до двадцати метров и длиной до несколь-

**БОЕЦ** «Единства»




**ЛИВЕНЬ И В САМОМ ДЕЛЕ** отличное прикрытие для спецоперации. Противник легко может свалить неполадки со связью на непогоду



**С ХОДУ И НЕ ПОЙМЕШЬ,** кто это перед нами – герой Watch Dogs или Wildlands

ких километров, с проведенным электричеством, железнодорожным полотном для вагонеток и вентиляцией. Такие тоннели могут заканчиваться как лестницей, скрытой от чужих глаз бильярдным столом, так и подводными воротами.

Другими примерами изобретательности торговцев могут служить особые «танки», самодельные бронированные машины с бойницами и стрелковыми башнями. Члены картелей в кустарных условиях умудряются собирать даже субмарины и «подводные торпеды», в которых удобно перевозить товар тайком от патрульных катеров.

## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ВОЙСКА НА СЛУЖБЕ КАРТЕЛЕЙ

В мире Ghost Recon: Wildlands для борьбы с «Санта-Бланкой» была создана вооруженная группировка из самых сильных и опытных бойцов – «Единство». Догадываетесь, что произошло дальше? Польстившись на деньги картеля, «Единство» перешло на сторону торговцев, лишь увеличив уровень террора и контроль над производством запрещенных веществ. Когда за дело взялись «призраки», коррупция уже настолько сильно проникла в правительственную систему, что вся страна, по сюжету игры, превратилась в государство, заваленное запрещенными веществами, а «Единство» – в отдельную фракцию, с которой «Санта-Бланке» приходится считаться.

Похожая история произошла в действительности с солдатами элитных мексиканских войск GAFE. В 1999 году лидер картеля «Гольфо» ради собственной защиты решил убрать всех, кто мог занять его место. Для этого он начал набирать солдат из элитных подразделений мексиканской армии. Одним из лучших рекрутов был Артуро Гусман Десена, уволенный из армии после пяти лет службы в пехоте. С собой он привел тридцать бойцов из GAFE, соблазнившихся большими деньгами. Так было создано подразделение «Лос-Сетас», а через одиннадцать лет оно отсоединилось и превратилось в самостоятельный картель.

■■■

Можно сказать, что мир игровой страны, погрязшей в войне с преступным бизнесом, получился крайне проработанным, по крайней мере в том, что касается «Санта-Бланки» и устройства здешнего картеля. Очень в духе произведений Тома Клэнси. ■

# ВОСПОМИНАНИЯ «ПРИЗРАКОВ»

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ «ИГРОМАНИИ» В TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

ИГРОМАНИЯ.РУ

Стелс-экшен по правилам песочницы – это всегда неожиданно. В теории большой открытый мир способен подарить десятки удивительных ситуаций. Иногда они создаются самой игрой по системе заготовленных шаблонов. Дескать, приди в точку А, соверши действие Б и посмотри на результат.

Но гораздо интереснее, когда случается что-то из ряда вон выходящее и совершенно неожиданное. Когда для каждого игрока прохождение миссии становится уникальным приключением. «Призраки» из числа авторов «Игромании» делятся с вами воспоминаниями о самых ярких боевых операциях.

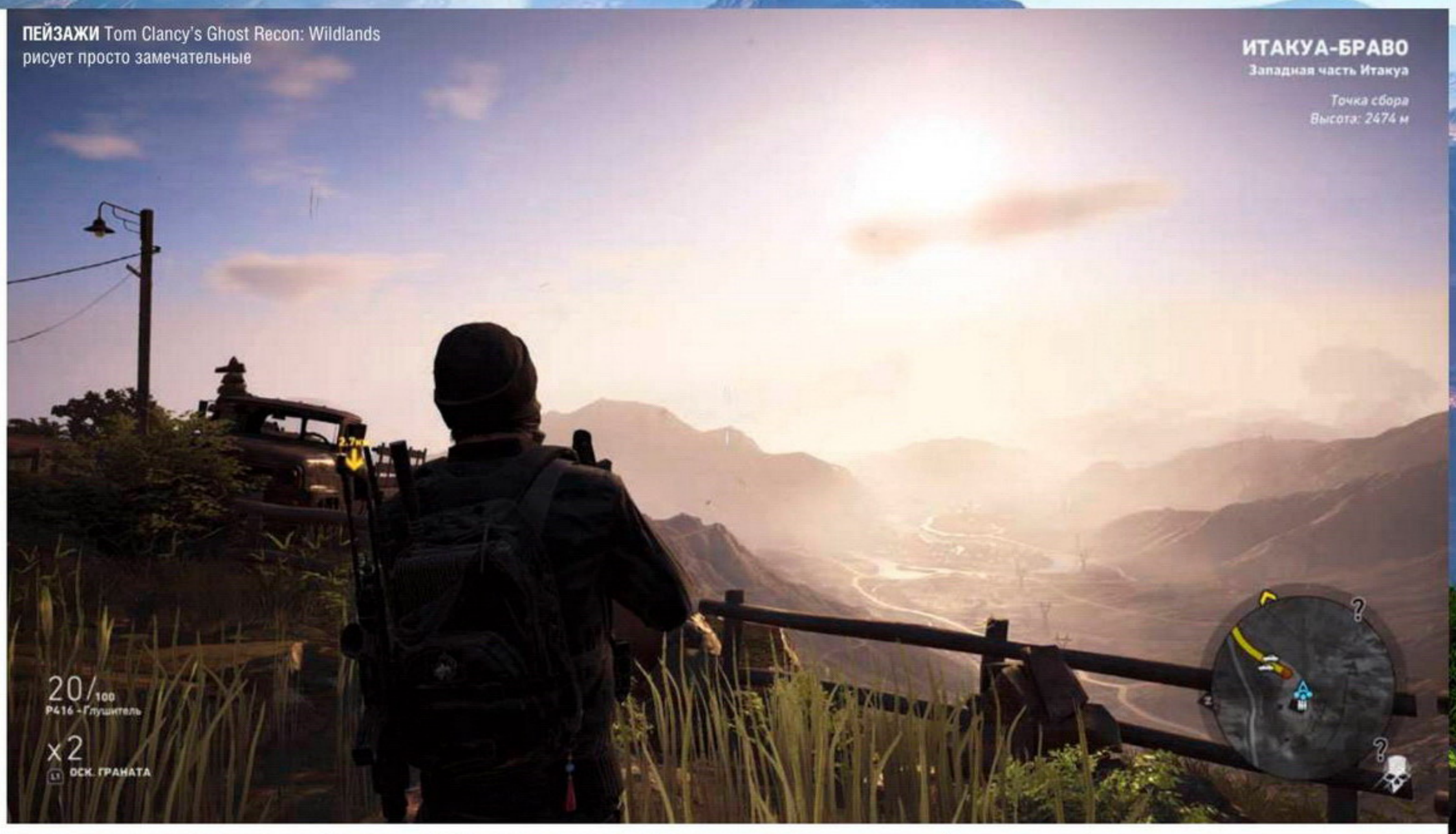
### ЕВГЕНИЙ КОЛПАКОВ, ПОЗЫВНОЙ – «КРУШИ ДАВИ»

Однажды мы по наводке брали главу службы безопасности картеля – Кирпича. БТР на огромной скорости влетает на базу противника, иконка с крестом подсвечивает цель на экране, и, о чудо, Кирпич сам идет к нам в руки – выбегает на дорогу и спешно пытается забраться в машину. Один молниеносный маневр, и враг уже под колесами! Бойцы открывают шампанское в недрах бронемашины, а голос за кадром в этот момент дочитывает брифинг: «... взять живым». Ой!

### СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ, ПОЗЫВНОЙ – «ДУРШЛАГ»

В новой **Ghost Recon** лично у меня было несколько занятных ситуаций. Первая касается убийства садистов из самой первой локации, Юри и Полито. Выслеживать их пришлось долго, а в финале, когда дело дошло до штурма домика с подвалом, полным трупов, произошло то, чего лично я совсем не ожидал.

Классический трюк с захватом помещения не прошел. Грузная барышня встала за стационарный пулемет, секунда-другая, замешательство, и персонаж падает на пол,




**ПЕЙЗАЖИ** Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands рисует просто замечательные

**УПРАВЛЯТЬ ВЕРТУШКОЙ** чуть удобнее, нежели автомобилем. Хотя и на машине по серпантинам горных троп кататься довольно тяжело

изрешеченный пулями. В это время компьютерные напарники (тогда партию для кооператива найти не удалось) вырезают *всех*, кто был в комнате, лечат моего героя.

И подобных примеров в Wildlands немало. То вражеский снайпер сотворит что-нибудь непотребное, то цель вознамерится удрать на вертолете, то пролетишь на мотоцикле несколько метров по воздуху, подпрыгнув на какой-нибудь кочке. Главное ощущение от игры заключается в некоторой ее... детскости. Нет, эта игра вовсе не рассчитана на школьный возраст. Просто именно в детстве мы, гуляя по двору, играли в войнушку, придумывая на ходу свои правила. В Wildlands тоже придумываешь свои правила.

Отдельным пунктом идет история, что выстраивает себя сама. Лично я с этим столкнулся, когда, отвлекшись от основной сюжетной линии, путешествовал по континенту. Внезапно на экране замаячило сообщение об очередном члене «Санта-Бланки», которого необходимо убрать. На практике это выливается в разветвленную сюжетную линию, лишенную всяких линейных условностей. Вы сами себе хозяин. И это прекрасно.

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ,
ПОЗЫВНОЙ – «БЕЗУМНЫЙ МИНЕР»

В одной из первых миссий моему отряду необходимо было пробраться на некую базу, найти главаря и допросить его, чтобы узнать местоположение сладкой парочки боссов-мучителей Юри и Полито. Играли мы на высоком уровне сложности, так что первый дневной заход в лоб закончился провалом. Тепловизоров у нас тогда еще не было, поэтому идти ночью тоже не хотелось.

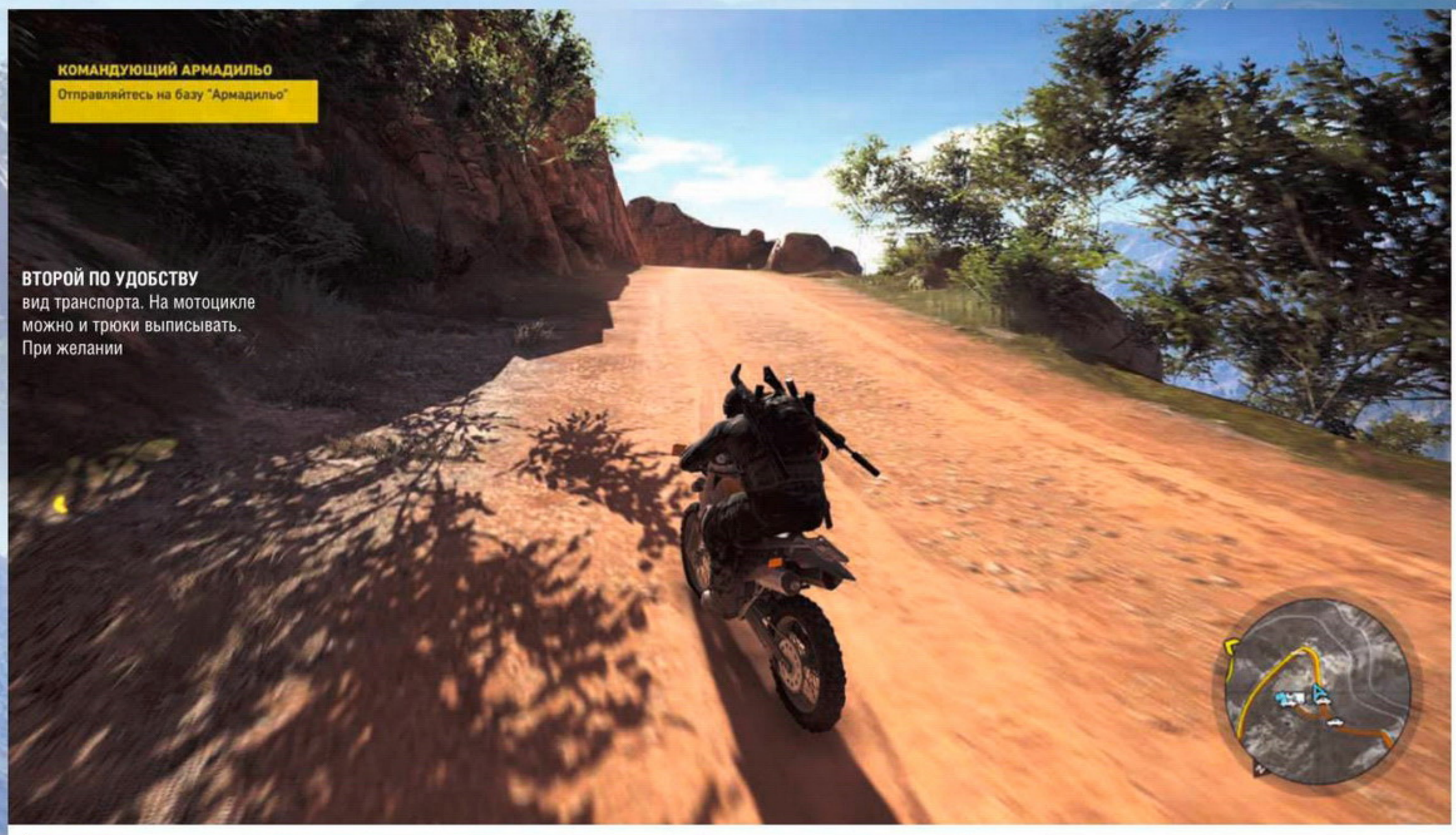
Решили наступать вечером. Каково же было наше удивление, когда все бойцы противника, за исключением командира и снайперов на вышках, покинули посты и отправились в центр базы ужинать. Сняв одновременно дозорных, мы незаметно дошли до командного центра, нашли жертву и заставили его позвонить и организовать фальшивую встречу. Правда, потом мы все равно спалились, поскольку полезли через весь лагерь за новым дробовиком, а стальные ворота открывались туда только для транспорта, но его у нас не было...

Другая история приключилась с нами, когда не хватало ресурсов для прокачки и надо было остановить автоколонну. Был один нюанс: во время бета-теста конвой курсировал в основном по закрытой территории и только краем захватывал доступную нам местность. Автоколонна состоит из трех машин: двух бронированных с огневой точкой на крыше и грузовика с припасами между ними.

Сначала мы пробовали играть в догонялки. Но либо нас разносили из пулемета, либо состав уезжал вперед. Идея с автокордонами тоже не выгорела: обнаруживался конвой на близком расстоянии, и обогнать его не всегда получалось, а если мы и успевали, то собрать нормальную преграду все равно не выходило: одну-две машины сминали, словно куличик из детской песочницы.

Наконец мы, ветераны **Battlefield** и **PlanetSide 2**, придумали следующее: брали быструю машину и минировали под завязку, потом один человек садился за

## ВЕРДИКТ




**ВТОРОЙ ПО УДОБСТВУ** вид транспорта. На мотоцикле можно и трюки выписывать. При желании

**ОТДЕЛЬНЫЕ ЛОКАЦИИ** проще всего посетить на моторной лодке. Желательно с оружием на борту

**ВИСЕЛЬНИКИ** на этом столбе – своеобразный дорожный знак, предупреждающий, что не стоит переходить дорогу сильным мира сего

руль, другой же со взрывателем устраивался поблизости. Водитель с размаху запускал эту мину на колесах в головной автомобиль, выпрыгивая в самый последний момент, а товарищ ее взрывал. Во время всеобщего хаоса первый успевал устранить водителя остановившегося грузовика, после чего шла стандартная зачистка. Я не знаю, почему нам не пришло в голову просто заложить на дороге С4, но тогда наш безумный план казался идеальным. И ведь сработало!

### ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, ПОЗЫВНОЙ – «ЗИГЗАГ МАККРЯК»

В целом игра не пытается направить игрока по четкому пути, а просто выбрасывает на местность, предлагая идти буквально куда глаза глядят. И видно это не только в сюжетных миссиях, которые можно выполнять в любом порядке, но и в мелочах вроде управления: за руку вас никто не поведет и помогать не станет.

У меня сложились особые отношения с воздушным транспортом: с вертолетами мы кое-как договорились, а вот местные «кукурузники» так и треплют нервы. Самый простой способ на них прокатиться – найти на карте «зеленую» миссию по добыче припасов, где нужно угнать именно самолет.

Скажу сразу, за все случаи, когда я его отбивала (а их было около десятка), посадить самолет в нужное место без потерь мне удалось один раз.

Вместе с грузом на неповоротливом «кукурузнике» мы бились о скалы, застревали в деревьях и камнях, а также врезались в сараи в тщетных попытках ровно опустить летательный аппарат на посадочную полосу. Самым феерическим вышел случай, ког-

**ДОПРОС ЯЗЫКА**. Что там играет у него в мобильнике – хороший вопрос, возможно, боливийский рэп

**ДРОН УДОБЕН** для тактического планирования. Облетел локацию, пометил кого надо... Красота!

**ПРИМЕРНО ТАК** начинается тактическое планирование атаки. Аккуратно подползаем, запускаем дрона... А дальше уж как пойдет

да зона высадки располагалась на пастбище: выровнять самолет не удалось, и он зрелищно сгинул среди стада коров.

Другое любимое приключение – самоубийственные поездки на мотоцикле вниз с горы через лес и поле (кому охота наматывать километры до цели по петляющим дорогам, если можно махнуть напрямую?). Местность здесь рельефная, и на безумной скорости скакать вниз по кочкам, то и дело рискуя врезаться в дерево или вылететь на узкую трассу, можно долго. Только выберите точку старта повыше и склон покруче. Дух искренне захватывает, особенно если включить размытие в движении, – неприятные ощущения под ложечкой почувствуете уже через несколько секунд.

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ,
ПОЗЫВНОЙ – «РЭМБО»

Когда я впервые включил игру, мне очень хотелось пройти ее тихо-тихо. Чтоб, значит, оправдать гордое звание «призрака» и не попасться врагу на глаза вообще ни разу. Я раздал напарникам приказы, по большому счету сводившиеся к «сидеть и не высовываться», и прокрался кустиками к ближайшему блокпосту. Сидел там минуты три, маркировал цели, смотрел маршруты патрулей.

А потом совершенно случайно задел кнопку броска гранаты.

Бесшумную взрывчатку человечество пока не изобрело даже во вселенной Ghost Recon. На базе, ясное дело, засуетились. А я так расстроился, что плюнул на первоначальную задумку и побежал играть в «Рэмбо», вырезая всех на своем пути. И так продолжал еще довольно долго, пока не успокоился.

Потом я попробовал разные способы прохождения: тихий, громкий, с дронами. Перестрелки в Wildlands «тактильные» и ненадоедающие, да и стелс вполне продуманный. Бегать, ползать и кататься здесь одно удовольствие.

А вот с воздушным транспортом, как и у Катерины, отношения не сложились от слова «совсем». Те, кто смотрит наши стримы, даже могли наблюдать в реальном времени, как один член нашей группы пытался управлять самолетом. Когда он так и не смог взлететь, мы его высмеяли, и за штурвал полез я сам. Но мало того, что не смог взлететь, так еще и покатился с горы и хвостом вперед ухнул в пропасть! Рожденный ползать летает редко, чего уж там.

■■■

Ну а больше всего впечатлений и положительных эмоций вы получите, если начнете играть в Wildlands с друзьями. При наличии хорошей, слаженной и адекватной команды множество запоминающихся ситуаций вам гарантировано! ■

ВЕРДИКТ

**ЖАНР** Ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ** Electronic Arts
**РАЗРАБОТЧИК** BioWare **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-3570, 8 ГБ, 2 ГБ видео

# MASS EFFECT: ANDROMEDA

## АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

**Mass Effect: Andromeda** стала поводом для насмешек задолго до релиза. И неспроста: несуразная лицевая анимация, падающее время от времени качество диалогов, масса однотипных побочных активностей – все эти вещи разработчики показывали в роликах с удивительным упорством. В финальной версии они тоже есть. Но там много и замечательного!

Авторы Andromeda словно работали двумя командами посменно: одни делали **Mass Effect** своей мечты, вторые пытались перенести опыт **Dragon Age: Inquisition** на другую вселенную. Что забавно – и у тех, и у других получилось.

### У ИСТОКОВ ЧЕГО-ТО ВЕЛИКОГО

В лучшие свои моменты Andromeda напоминает первую часть **Mass Effect**: новые места, персонажи, угрозы, много предметов для сбора и старых механик вроде поездок на вездеходе по малоизученным планетам. А главное – масса увлекательных диалогов и атмосфера настоящего космического приключения.

Сюжет Andromeda вертится вокруг «переезда» человечества в другую галактику. Тысячи мечтателей, ученых, военных, торговцев и прочих, у кого не все сложилось в Млечном Пути, решили отправиться на поиски новой жизни и приключений. И, само собой, нашли последние сразу же по прибытии.

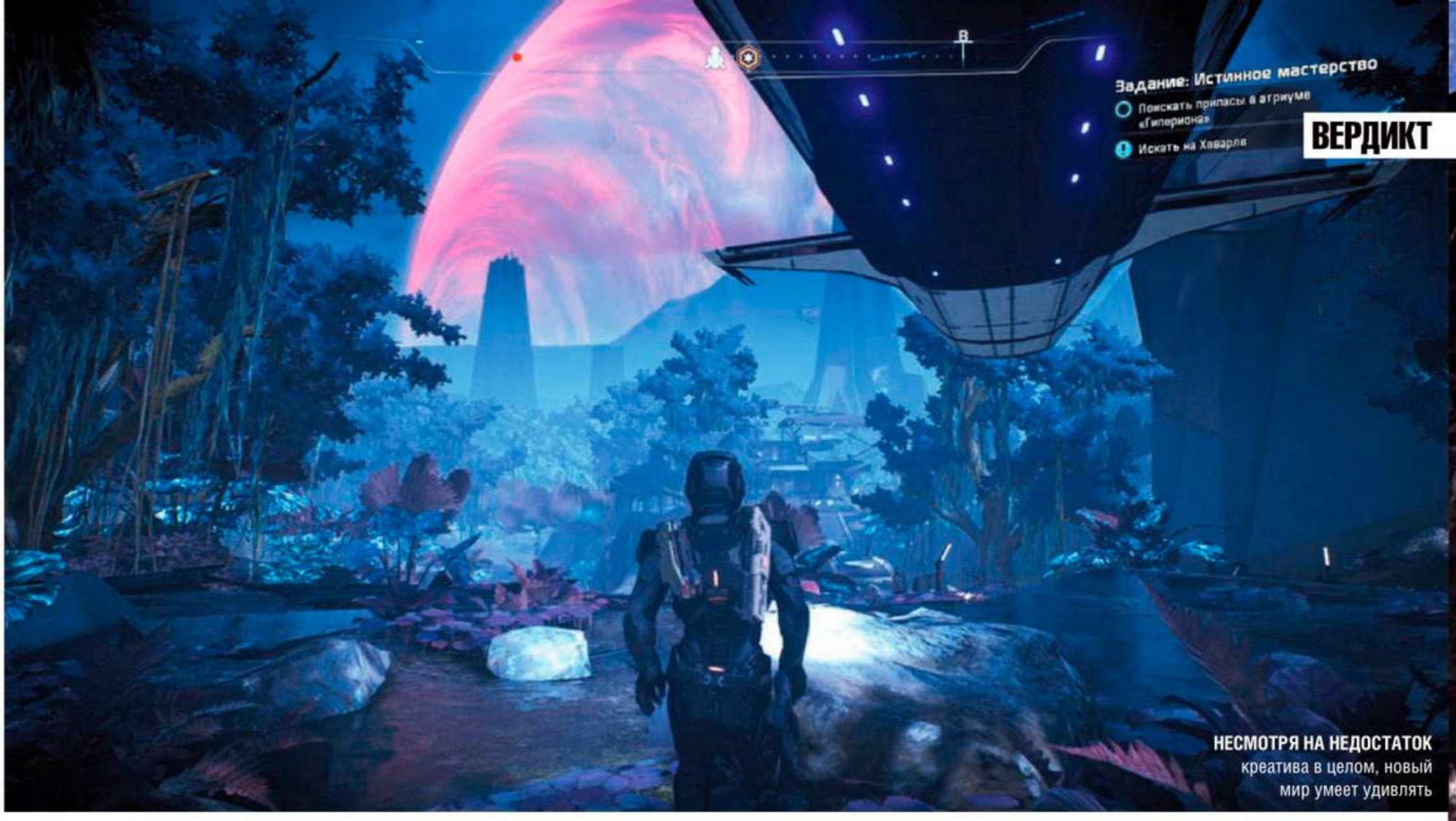
После пробуждения от долгого (в шестьсот лет!) криосна горе-колонисты столкнулись с суровой реальностью: большая часть «ковчегов» потерялась, глава экспедиции погибла, потенциально пригодные для жизни миры оказались пустышками, а разочаровавшиеся в новой галактике товарищи затеяли мятеж. И это не говоря уже о более серьезных проблемах – таинственной субстанции, уничтожающей целые корабли, и расе кеттов, встречающих новоприбывших огнем из всех орудий.

Разгребать этот бедлам приходится главному герою, благо он в первый же час игры становится новым избранным – получает звание «первопроходца», в чьи обязанности входят поиски нового дома. Ну а дальше все как всегда: приключения, исследования, сражения и беседы на борту корабля.

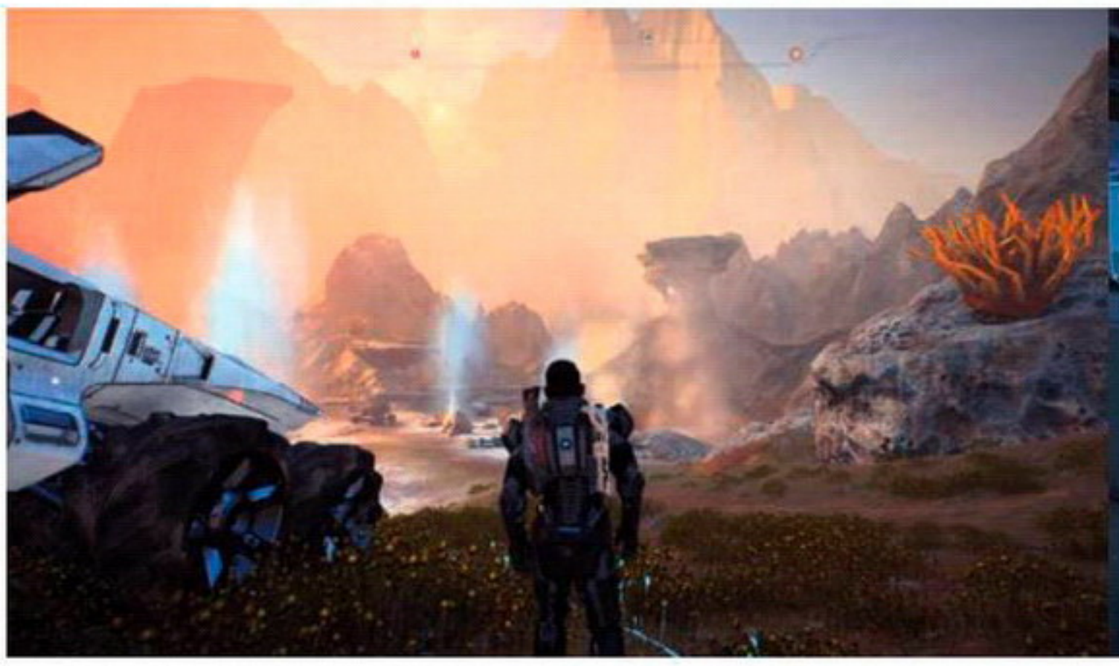
«Первопроходцем» главный герой Andromeda становится неспроста. Дело в том, что в наследство от отца он получает СЭМа – мощнейший ИИ, встроенный в тело хозяина. Таким имплантом в Andromeda наделены все «первопроходцы», ведь именно он помогает расшифровывать незнакомые языки, разбираться в чужой технике, да и вообще чуть ли не думает за главного героя. С точки зрения игрового процесса применение СЭМа не сильно отличается от ведьмачьего чутья из **«Дикой Охоты»** или визора Элой из **Horizon Zero Dawn**:

**ТО, ЧТО** переселенцы больше никогда не увидят свои дома, а все их друзья и родственники давно мертвы, дает основу для многих занятных диалогов

**НАМ, ЧЕСТНО ГОВОРЯ**, любопытно, как выглядит Млечный Путь спустя шестьсот лет. Как сложились жизни старых героев?




**НЕСМОТРЯ НА НЕДОСТАТОК** креатива в целом, новый мир умеет удивлять



**ВСПОМИНАТЬ** Knights of the Old Republic и предыдущие Mass Effect предстоит довольно часто. И это скорее комплимент

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** Xbox One
**СКОЛЬКО:** около сорока часов

## ВЕРДИКТ

игроку нужно лишь сканировать все подряд и выслушивать советы. Но сюжетно ИИ раскрывается куда интереснее, ведь он способен влиять на физиологию своего носителя, а также беседовать на самые разные темы.

Назвать новую историю отличной, равно как и скверной, не выходит – она просто стандартная. Неплохая, но очень заштампованная. Развивается сюжет по классической схеме **BioWare**: мир в беде, есть древние постройки Предтеч, способные все исправить, а еще есть злодей со своими планами. Так что игроков отправляют искать хранилища и убивать негодяев. Без откровений, прямо скажем.

Новые миры тоже не то чтобы удивляют. Набор стандартный: несколько пустынь, отсылающих к Татуину из **Knights of the Old Republic** или Тучанке из Mass Effect, заснеженная планета, до боли похожая на Хот из «Звездных войн» и на Новерию из первой Mass Effect, светящиеся джунгли, напоминающие уже об «Аватаре» Кэмерона. Есть даже город бунтовщиков-изгнанников – здешняя Омега. В общем, смена галактики мало на что повлияла: миры остались такими же, проблемы тоже.

И все же определенная интрига здесь есть. В новой галактике очень увлекательно разбираться. Кто они, эти Предтечи? Что они здесь делали и куда исчезли? Чего хочет враждебная раса кеттов? Да и другая цивилизация ангара тоже полна загадок, от склонности к реинкарнации до тайны происхождения. А «злодеи» кетты, как выяснится, не простые паразиты – это целая империя со своей иерархией, технологиями и секретами.

А порой возникает очень приятное чувство – словно присутствуешь при рождении чего-то важного и интересного. Обитатели Млечного Пути едва прибыли в новое место, но от них уже начали откалываться целые группы, образовываются новые организации, появляются города. И в голову приходит мысль: побывать бы здесь через пару сотен лет и глянуть на последствия! Есть чувство, что стоишь у истоков чего-то *великого*.

## СТАРОЕ ДОБРОЕ

Главное впечатление – это все тот же Mass Effect. Несмотря на переезд в Андромеду, все, за что любят франшизу, есть и здесь. И футуристические космические станции, и опасные криминальные порты, и большая часть полюбившихся инопланетян – азари, турианцы и кроганы. И еще игрока буквально заваливают диалогами, историями и квестами.

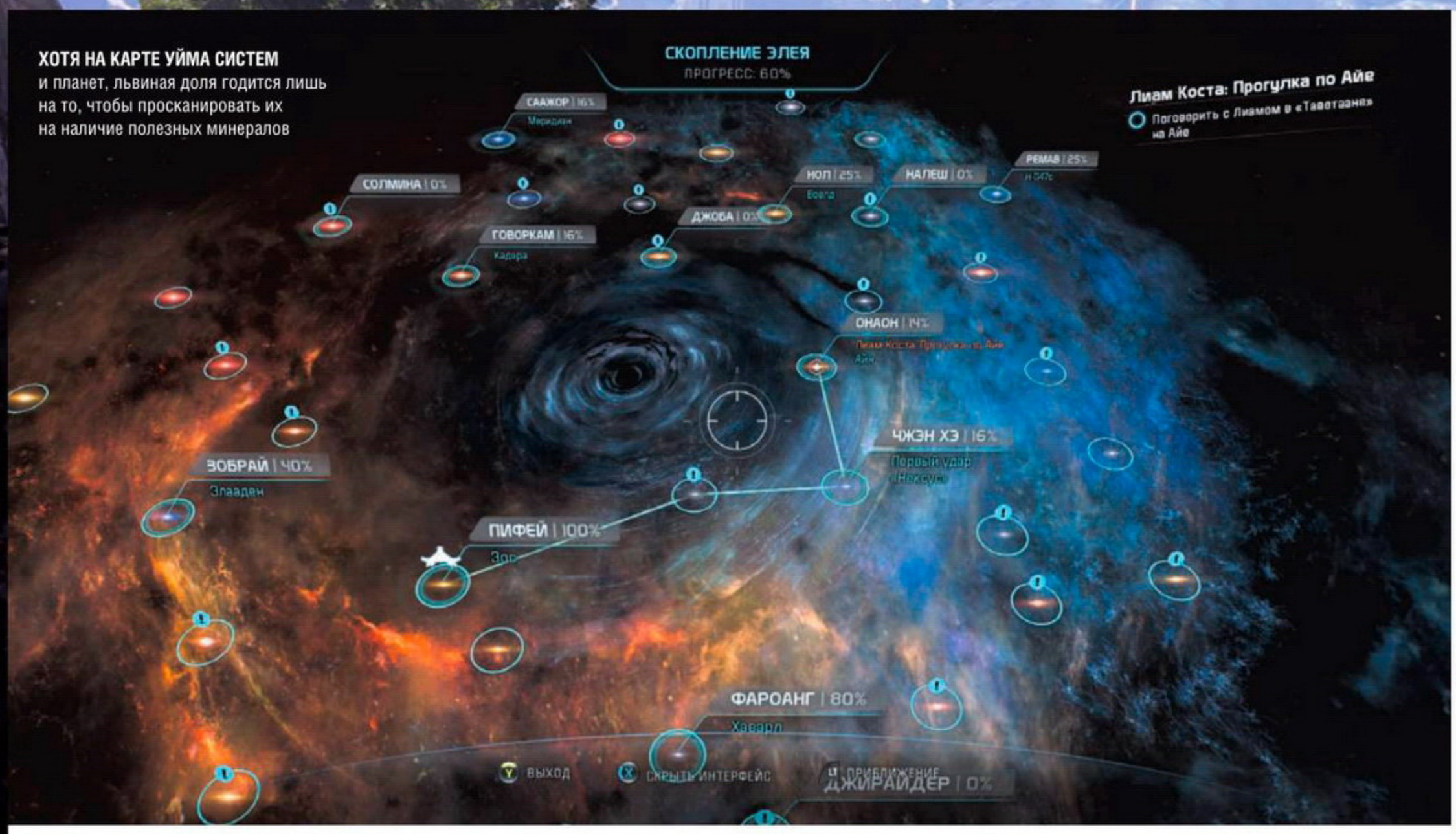
Увы, далеко не все из них интересны и хорошо прописаны, но многие вызывают именно нужные эмоции. Буквально в каждом населенном пункте можно услышать десятки разговоров – вроде знаменитой сцены мальчишника из **Mass Effect 2**. Когда представитель новой расы ангара разговаривает с человеком и с восторгом реагирует на истории о ханарах или волусах, трудно удержаться и не подслушать. В другой момент можно подойти и самому встрять в диалог, причем желающих поболтать с «первопроходцем» здесь хоть отбавляй.

Любой, даже незначительный персонаж может попросить вас помочь ему решить какую-то дилемму, спросит совета, пожалуется, обвинит в проблемах, расскажет историю или поделится перипетиями из своей жизни. Вы вряд ли захотите увидеть его снова, зато наверняка узнаете о мире что-то новое.

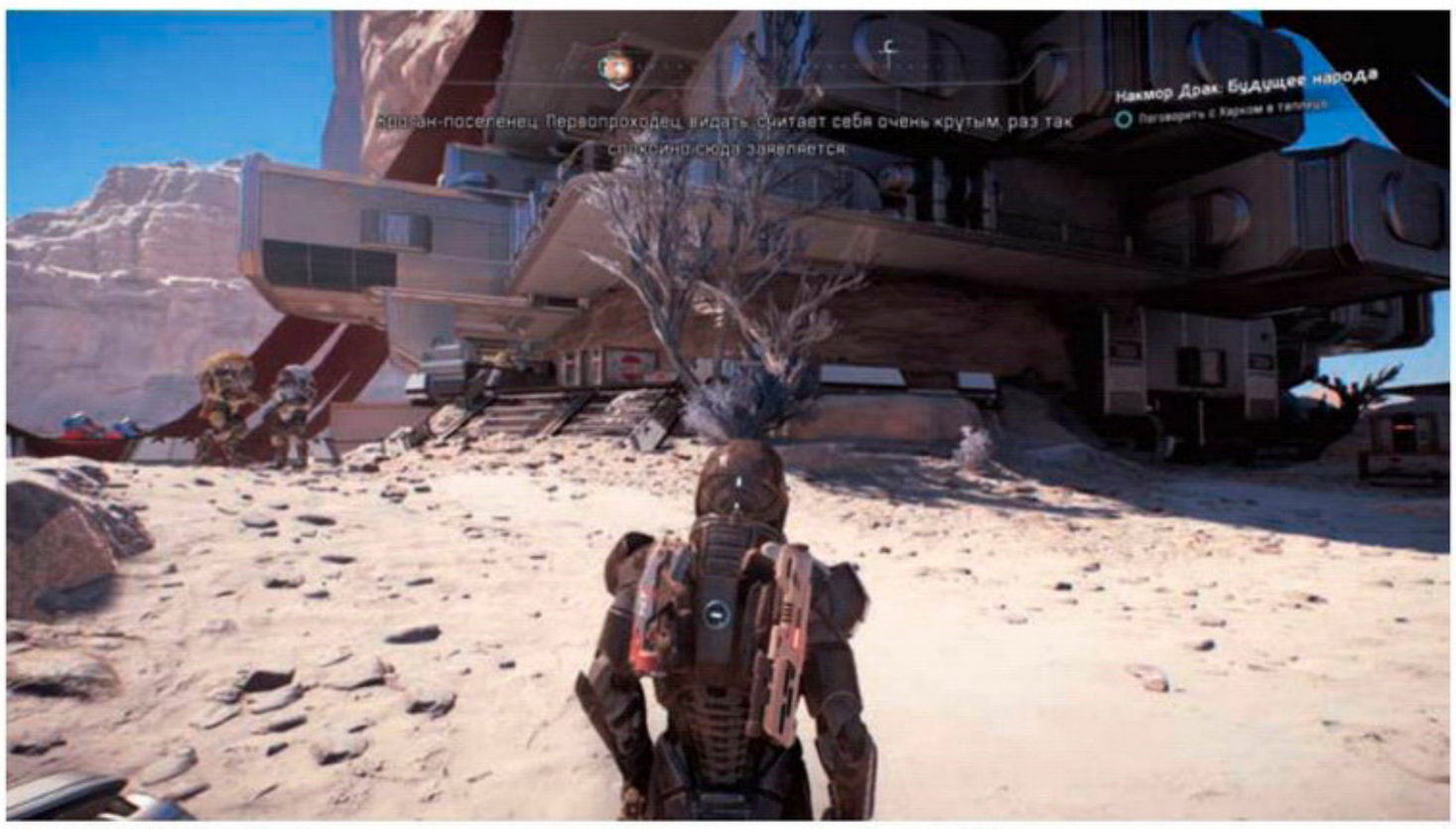
А еще ни в одной Mass Effect героя не пытались грузить поручениями так часто. Далеко не все квесты интересно выполнять, но скучные побочки были и в предыдущих частях. А здесь порой находятся очень любопытные задания. Например, расследование убийства, за которое посадили невиновного человека, – квест короткий, но предельно занятный, с отсылкой к Knights of the Old Republic.

Или, скажем, некая журналистка-азари попросит дать интервью. Работа с ней

## ВЕРДИКТ




**ХОТЯ НА КАРТЕ УЙМА СИСТЕМ** и планет, львиная доля годится лишь на то, чтобы просканировать их на наличие полезных минералов




**В ИГРЕ МНОГО ОТСЫЛОК** к предыдущим частям, и искать их одно удовольствие. Мы, например, нашли сына Заида Массани и двоюродного брата Найрин из дополнения Omega для третьей части. А на картинке изображена Новая Тучанка, во многом напоминающая старую

### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен только текст, но локализаторы наделали в нем прорву ошибок. В русской версии местами пропущены целые фразы, где-то исковеркан смысл, а некоторые выражения при переводе стали куда скучнее. Но, если вы не знаете английского, играть можно и так – совсем уж кошмарных промахов мы не заметили.

может затянуться, привести к ряду забавных ситуаций и даже к роману с инопланетянкой. Вскоре ИИ главного героя попытаются взломать. Это тоже выльется в историю с поиском виновников, где игроку дадут возможность подыграть хакерам в диалоге и сделать вид, что те справились с задачей. И это только те квесты, что мы получили на первой станции.

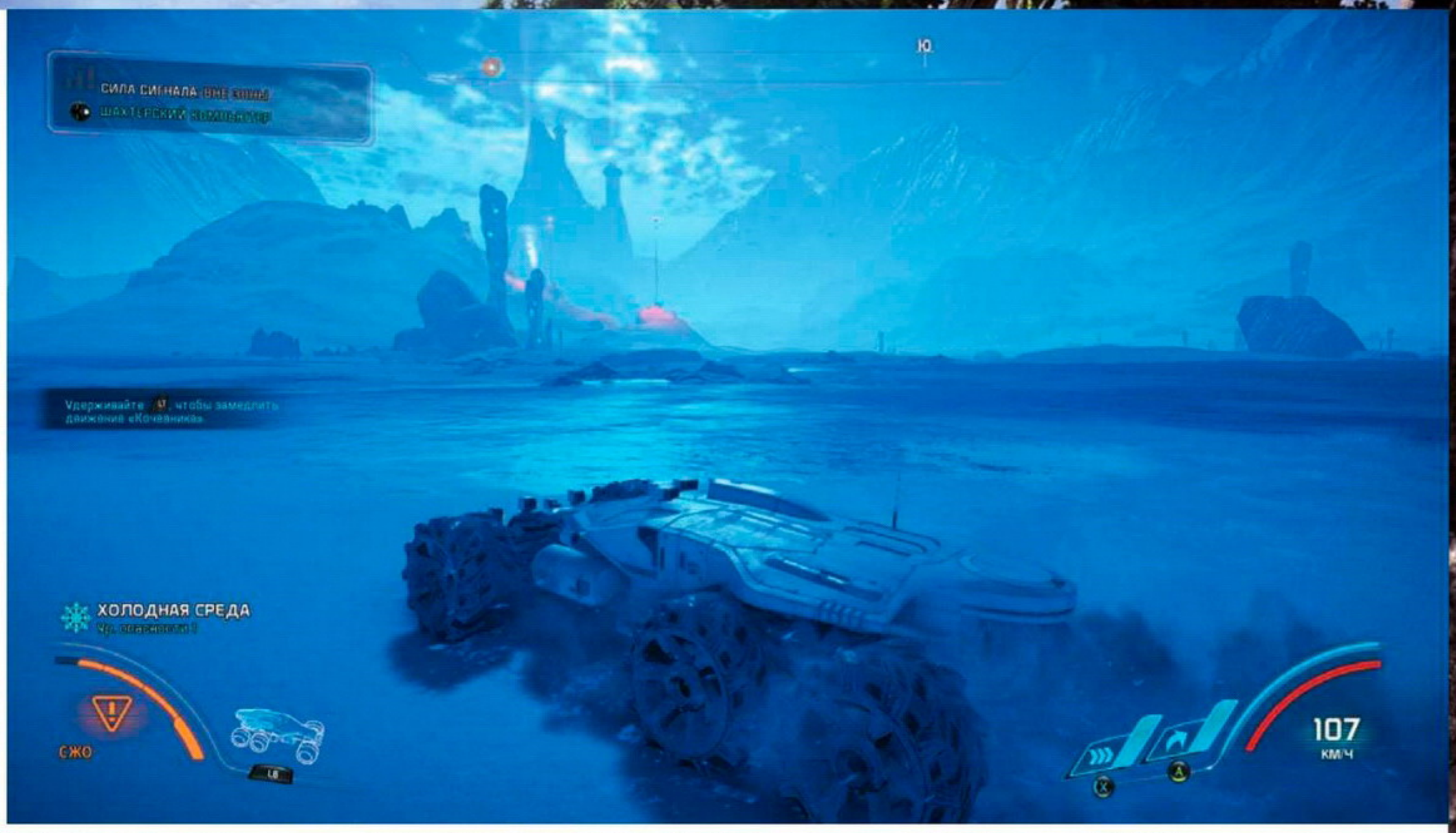
Но все же главное, чем радует Andromeda, – корабль «первопроходца» и его экипаж. Да, после одной игры с этими персонажами не чувствуешь той связи, что была с командой «Нормандии», но к концу прохождения к героям привыкаешь, а каждая маленькая совместная сценка воспринимается как праздник.

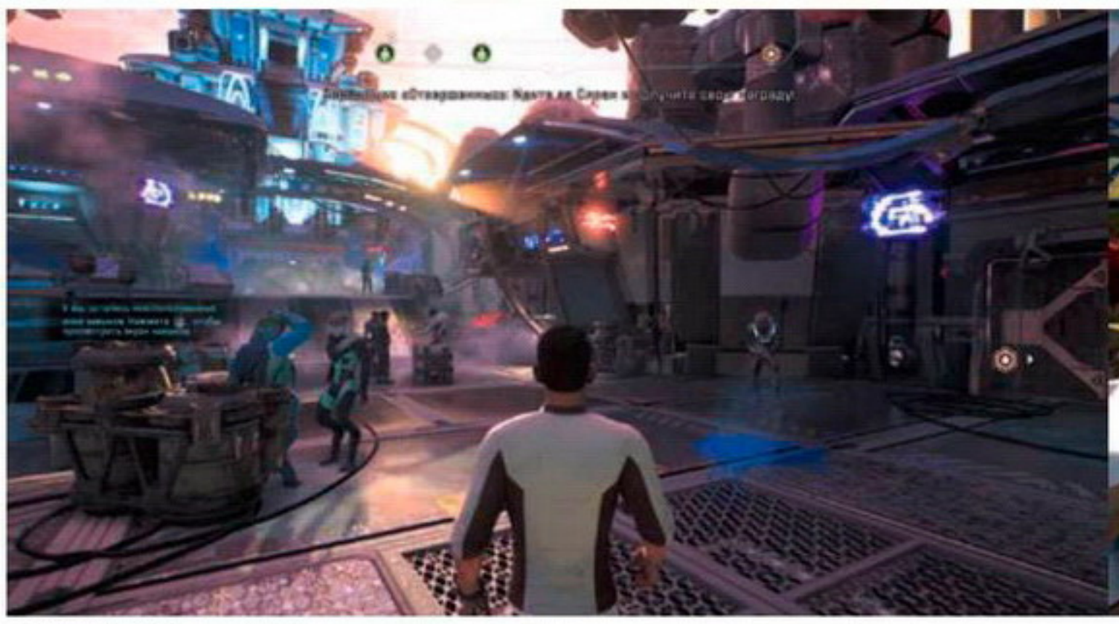
К счастью, разработчики не скупятся на такие ситуации. У напарников главного героя немало грустных историй из прошлого, проблем настоящего и забавных идей на будущее. У турианки Ветры, например, вечные проблемы с младшей сестрой, суровый с виду, но робкий в душе ангара Джаал постоянно пытается найти подход к людям и наладить отношения между расами. Пилот Кэлло и механик Гил вечно ссорятся из-за того, что последний без спроса модернизирует корабль, а врач Лекси донимает экипаж чрезмерной заботой и в перерывах надирается в баре.

Каждый из героев по-своему привлекателен, с ними можно обсудить немало тем и, само собой, получить множество квестов в ответ. Они могут предложить и прогуляться вместе, и устроить мордобой в баре, и даже познакомят со своими родственниками. При этом на борту «Бури» уютно, атмосферно, то и дело что-то происходит. Нас могут попросить организовать киновечер для экипажа и отправят искать закуски по всей галактике. В какой-то момент выяснится, что в грузовом отсеке завелась зверушка, ворующая еду, – извольте ловить!

Романы здесь реализованы почти так же, как в остальных Mass Effect. Во время разговоров с персонажем вы просто выбираете определенную линию поведения (в этот раз все совсем просто – нужные фразы снабжены иконками с сердечком), выполняете его личные квесты, а однажды на вопрос о своих намерениях говорите: *«Да, я хочу тебя»*. Всё. Постельные сцены многих приятно (а кого-то неприятно) удивят тем, что в них наконец-то полноценная обнаженка. Другое дело, что техническая реализация портит впечатление: смотреть на квадратные задницы и деревянную мимику в таких сценах грустно. Печалит и то, что многие романтические линии прописаны из рук вон плохо: герои несут чушь и выглядят откровенными дураками. Хотя, возможно, кто-то в этом увидит некую скрытую прелесть, ведь флиртовать и наблюдать за этими странными ужимками все равно забавно.

Герои никогда не сидят на своих местах, они перемещаются по кораблю, общаются, а еще не забывают пользоваться современными технологиями. Читая смешные



**КОМПОЗИЦИИ** из главного меню и финальных титров – единственные запоминающиеся. Саундтрек выдержан в стиле предыдущих частей, но его почти не замечаешь

**ЧЕЛОВЕЧЕСТВО** только начало осваивать Андромеду, но населенных пунктов здесь уже хватает

объявления на «Доске информации» (там герои обсуждают потери и находки, правила безопасности, планируют совместные мероприятия и жалуются друг на друга), хочется улыбнуться.

А какие письма сопартийцы порой шлют на почту героя! Они то и дело обсуждают произошедшие на заданиях события, рассказывают истории из жизни или делятся чем-то интересным: например, кроган Драк прикрепляет к письму картинки дробовиков, которые его «успокаивают», а врач Лекси шлет инструкции по йоге для лучшего самочувствия.

## ПРИЗРАК ИНКВИЗИЦИИ

К сожалению, приятно удивляет Andromeda далеко не всегда. Да, чувствуется, что игру делали поклонники прошлых проектов студии. Здесь много отсылок, трогательных моментов, зрелищных сцен и интересных разговоров. Другое дело, что быть поклонником не всегда хорошо.

Так, качество диалогов чаще всего на достойном уровне, но время от времени проседает до тихого ужаса, словно в плохих фанфиках. А иногда из реплик героев не очень понятно, что хотели сказать сценаристы, – они любят упускать важные детали и резко менять тему, особенно в миссиях основного сюжета. Порой на экране творится жуткий сумбур, и понять, что происходит, просто не получается.

Еще одна серьезная проблема игры – техническая реализация. Лицевая анимация ужасна: глаза некоторых персонажей безжизненны, рот почти всегда шевелится отдельно от лица. Это не говоря о том, что многие диалоги превратились в «разговор двух голов», как пятнадцать лет назад. Казалось бы, на экране драматичный момент, герой переживает сильнейшее потрясение, но лицо у него каменное, а губы растянулись в улыбку, – это сильно портит впечатление и выбивает из атмосферы игры. Есть здесь и еще целый комплект досадных ляпов вроде отвратительных текстур, подгрузок по ходу ключевых сцен, низкой частоты кадров (на Xbox One), проблем со звуком, проваливающихся в стены врагов и даже «бьющихся» скриптов. Например, один раз из-за какой-то накладки по кораблю бродили сразу два крогана Драка, а через несколько часов один потенциально вкусный квест стал непроходимым.

А еще в Andromeda любят напоминать о недостатках прошлой игры студии, «**Инквизиции**»: когда приключение заканчивается, а игра становится рутиной. Помимо чудесных побочных заданий, разработчики любят забрасывать вас тоннами скучнейших квестов в духе «отсканируй десять растений», «отнеси амулет на могилу друга». Или отправлять изучать пустынные просторы планет на вездеходе...

Да, сам вездеход «Кочевник» вышел удачным: им очень приятно управлять, а требования к водителю меняются в зависимости от окружения. На заснеженной планете в метель приходится ориентировать-

**БРОДИТЬ ПО «БУРЕ»** и донимать напарников вопросами по-настоящему приятно, – новый корабль ничем не уступает «Нормандии»

**УПРАВЛЯТЬ «КОЧЕВНИКОМ»** удобно, да и виды открываются отличные

ся на огоньки во мгле, в горах нужно часто переключаться между приводами, чтобы одолеть крутые склоны, а на каком-нибудь астероиде из-за особенностей гравитации машина взлетает после каждого прыжка.

Другое дело, что на самих пустошах делать, как правило, нечего. Вернее, увлекательных занятий там почти нет. Либо мы катаемся от одной отметки побочного квеста к другой, либо добываем полезные ископаемые, чтобы создать новую экипировку. Но делать это особого смысла нет – мало того, что занятие малоинтересное, так и почти любую пушку можно купить у торговца за копейки, сэкономив уйму времени.

Ну а основное, чем должны заниматься игроки во время исследования, – возводить аванпосты. И здесь тоже порадовать нечем. Чтобы построить городок на планете, первым делом требуется пережить несколько скучнейших побочных занятий: найти и активировать монолиты Предтеч, чтобы очистить воздух, или уничтожить вражеские базы кеттов, или то и другое вместе. И все это не сказать что увлекает.

Мы могли бы поведать и про сканирование планет, и про пробуждение колонистов ради бонусов, но все это настолько скучно, что перекрывает приятные впечатления от игры. Бесспорно, дел в Andromeda много, даже слишком. Только вот очень уж часто нас просят заниматься рутиной, вместо того чтобы развлекать.

## ГДЕ КЕТТЫ ЗИМУЮТ

Еще одна важная вещь, производящая неоднозначное впечатление, – боевая система. В первые часы, когда навыков у героев почти нет, а к сражениям еще не приспособился, здешний экшен не на шутку разочаровывает. Система укрытий автоматическая, отчего не всегда понятно, насколько хорошо спрятался герой, а большая часть огнестрельного оружия почти не чувствуется – ни убедительных выстрелов, ни отдачи, ни сочных попаданий по врагам.

Однако впечатление кардинально меняется, когда осознаешь, что играть в Andromeda так же, как в предыдущие части, нельзя. Во-первых, герой стал куда подвижнее: с помощью ракетного ранца он может делать рывки в стороны, высоко прыгать и даже стрелять, зависнув в воздухе. Во-вторых, биотические умения реализованы куда лучше. Можно хватать и швырять врагов, устраивать зрелищные взрывы и мгновенно перемещаться к противникам на десятки метров. Некоторые навыки комбинируются с умениями напарников: скажем, вы подвесили врага в воздухе, а союзница-биотик добила его зрелищным «рывком».

И прокачка в Mass Effect вся заточена под бои. Поклонников классических ролевых игр тут порадовать нечем: ни разговорных навыков, ни показателей вроде «удачи» не найдете. Есть три направления: под огнестрельное оружие, биотику и технику. В каждом солидный набор навыков, их можно развивать почти в любом порядке. Еще тут есть возможность переключаться между профилями, подходящими под разные стили игры, а также в любой момент «сбрасывать» потраченные очки опыта, чтобы перенастроить персонажа с нуля.

И когда понимаешь, что укрытия не нужны, сражение становится по-настоящему захватывающим занятием. Вы перелетаете метров на пятьдесят вперед с помощью биотического «рывка», создаете взрывную волну, ударив в землю кулаком, а потом скидываете с обрыва еще парочку врагов. И лишь в оставшихся несчастных стреляете из винтовки. В отличие от лицевой анимации, это смотрится зрелищно, а тушки противников эффектно разлетаются. Хотя мы не советуем играть на высоких уровнях сложности, там вся магия улетучивается, а красиво расправляться с противниками получается куда реже.

## ЭПИЛОГ

Andromeda может быть как «старым добрым Mass Effect», так и «Mass Effect: Inquisition» (как ее в шутку прозвали фанаты). Если заниматься всей побочной тягомотиной, к чему подталкивают геймдизайнеры, то и правда можно заскучать. Но когда не вязнешь в рутине, игра прекрасна, главное – правильно выбирать занятия.

Весь этот сбор ресурсов, создание аванпостов, поиски монолитов и прочее – сторонние задания, и их вполне можно избежать. Вместо этого стоит посвятить время личным квестам союзников, расследованиям и поиску потерявшихся «ковчегов», и тогда Andromeda раскроет себя с другой стороны. В этих миссиях будет все, за что любят серию, – и тяжелые решения (помните сцену с Рексом из первой части?), и возможность выстрелить злодею в лоб прямо во время разговора, и хорошо поставленные задания. Хочется крикнуть: «Браво!»

■■■

Мы наиграли в Andromeda около сорока часов. Да, иногда злились на кривую анимацию и баги, иногда впадали в недоумение из-за скверных диалогов, а основной сюжет не зацепил так, как сюжет трилогии. Но большую часть времени честно наслаждались пребыванием в Андромеде и не думали о том, чтобы ее покинуть.

Ловили хомяка на борту, пытались извиниться перед кроганом, которого обидели на прошлом задании, играли в покер с инженером, жульничая с помощью ИИ, флиртовали с журналисткой, давая интервью, разгоняли демонстрации недовольных. И это было круто.

Да, игру можно и нужно ругать за многое, а первым двум частям она, увы, не ровня. Но после прохождения все равно можно сказать, что это настоящий Mass Effect с атмосферой космического приключения и дружной семьей на борту «Бури». А это дорогого стоит. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– атмосфера Mass Effect никуда не делась;
– напарники и сценки с ними;
– многие задания, особенно квесты сопартийцев, очень занимательны;
– экшен, если вы биотик;
– огромное количество диалогов со всеми подряд.

**ОГОРЧИЛО:**
– не все диалоги одинаково хорошо написаны;
– основной сюжет тривиален;
– половина побочных активностей нагоняет скуку;
– ужасная лицевая анимация;
– баги и прочие технические проблемы.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Mass Effect вернулась. Пускай это, наверное, самая слабая игра линейки, но это часть все еще великолепной серии. Да, она могла быть лучше – и достойна быть лучше, – но и в текущем виде она дарит немало прекрасных моментов.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**8,0**

«Отменно»

by Hennady

# ДАЛЕКАЯ-ДАЛЕКАЯ ГАЛАКТИКА

## ЧТО МЫ ЗНАЕМ О РЕАЛЬНОЙ ТУМАННОСТИ АНДРОМЕДЫ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

У галактики Андромеды сразу несколько имен. Кто-то ее так и называет, кто-то предпочитает сухой термин M31, а для кого-то она – туманность Андромеды. Долгие годы она привлекала внимание астрономов и фантастов, а теперь вот, вполне закономерно, появилась и в главной игровой серии про космос – **Mass Effect**.

Мы решили собрать реальные сведения об этой галактике, чтобы вы лучше представляли себе новый «дом» всех, кто сейчас играет в новую часть знаменитой франшизы.

### АНДРОМЕДА – САМАЯ КРУПНАЯ ГАЛАКТИКА МЕСТНОЙ ГРУППЫ

В так называемую Местную группу галактик входит больше пятидесяти больших и маленьких галактик, в том числе и Млечный Путь, но туманность Андромеды из них самая большая. В ней триллион звезд, а в Млечном Пути, для сравнения, только триста миллиардов. Протяженностью M31 тоже превосходит нашу с вами галактику – она растянулась на двести двадцать тысяч световых лет. Млечный Путь может похвастаться только сотней тысяч. Даже по количеству черных дыр Андромеда впереди: ученые считают, что их там больше тридцати.

Предполагается, что туманность Андромеды образовалась около десяти миллиардов лет назад из-за столкновения нескольких галактик поменьше. Постепенно, в результате интенсивного звездообразования и поглощения еще сотен систем, M31 разрослась до гигантских размеров. Хотя в последнее время ее активность сильно уменьшилась – новых звезд там появляется все меньше и меньше.

**ТРУДНО СКАЗАТЬ**, что и кого найдет человечество, если сможет вырваться за пределы Млечного Пути. Но при мысли об этом дух захватывает

### ТУМАННОСТЬ АНДРОМЕДЫ – БЛИЖАЙШАЯ К МЛЕЧНОМУ ПУТИ БОЛЬШАЯ ГАЛАКТИКА

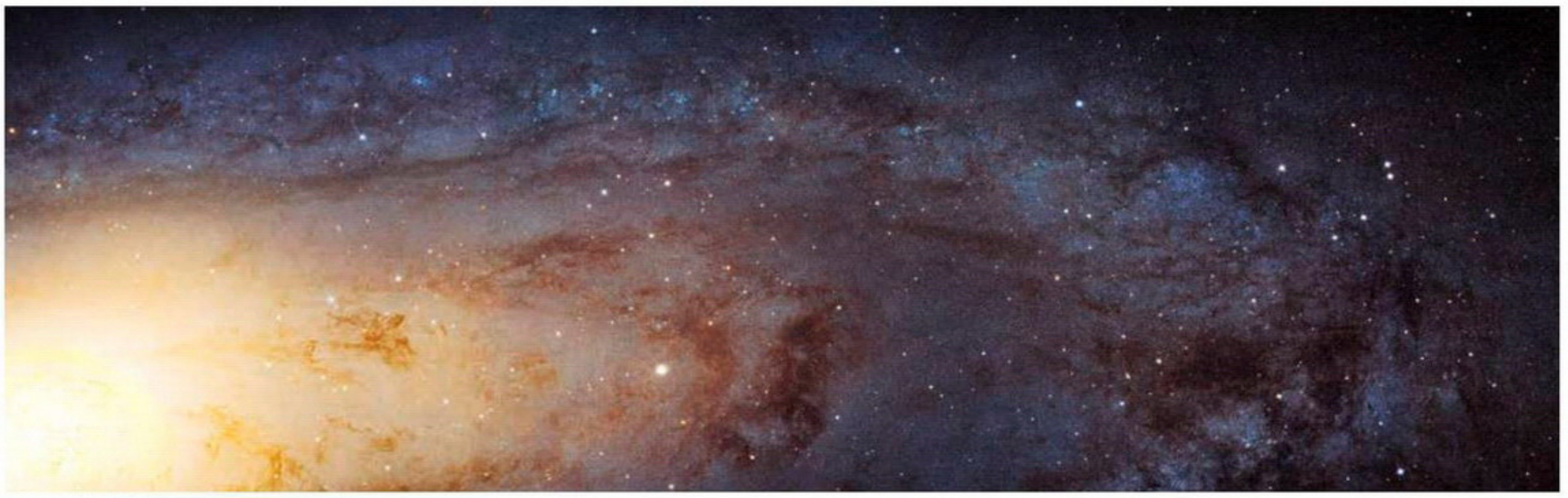
Да, есть маленькие системы поближе, в том числе и галактики-спутники, а их у самой Андромеды минимум четырнадцать штук. Но из гигантов она к нам ближе всех и с каждой секундой сокращает это расстояние более чем на сто километров.

Спустя три миллиарда лет рассмотреть M31 во всех подробностях можно будет, просто взглянув на небо, а через четыре с половиной миллиарда Млечный Путь и туманность Андромеды, скорее всего, столкнутся, образовав единую огромную галактику. Что, к счастью, вряд ли повредит Земле. По крайней мере, по прогнозам ученых.

Андромеду, в отличие от других крупных галактик Северного полушария, и в наш век можно увидеть невооруженным глазом, чем охотно пользовались астрономы прошлого. Судя по старым записям, обнаружили ее еще персы – первые письменные свидетельства тому датированы десятым веком.

Только вот изучать ее серьезно астрономы взялись спустя почти семьсот лет. Примерно тогда они и начали понимать, что Андромеда не просто газопылевая туманность, она состоит из огромного количества звезд. Ну а первая фотография галактики появилась еще позже, в 1887 году: снимок сделал астроном из Уэльса Исаак Робертс, считавший M31 частью нашей с вами звездной системы.

Впрочем, несмотря на относительную близость, туманность Андромеды все равно очень далеко. Настолько, что ее изображение на звездном небе, видимое нам,



**ЧЕМ БОЛЬШЕ** тайн Андромеды раскрывают ученые, тем больше они узнают о Млечном Пути

было действительным два с половиной миллиона лет назад – именно столько времени требуется свету из этой галактики, чтобы достичь Земли.

Возможно, у вас возникнет вопрос, а как же тогда герои Andromeda поняли, куда лететь, да еще и знали про какие-то «золотые миры»? В этом им помогли технологии гетов, позволявшие с помощью трех соединенных ретрансляторов массы заглянуть далеко вперед. Настолько далеко, что данные оказались «почти актуальными». Жаль, что в реальности таких инструментов пока никто не придумал.

## АНДРОМЕДА – СПИРАЛЬНАЯ ГАЛАКТИКА

Помимо размеров, главное, что интересует в Андромеде ученых, – ее схожесть с Млечный Путем, наблюдать который с Земли по некоторым причинам проблематично, зато, глядя на туманность Андромеды со стороны, можно узнать много нового и о нашей звездной системе.

Как и Млечный Путь, Андромеда – спиральная галактика. Что это означает? На фотографиях некоторых галактик вы наверняка видели в центре яркий светящийся эллипсоид (скопление множества красных, оранжевых и желтых карликов), его еще называют балджем. А вокруг него точно замечали закручивающиеся по спирали многочисленные «рукава», состоящие из голубых звезд-гигантов. Примерно так выглядят спиральные галактики.

Значит у Андромеды должен быть мощный вращательный момент. По предположениям астрономов, в ядре Андромеды находится сверхмассивная черная звезда, а вокруг нее на огромной скорости более чем в тысячу километров в час вертятся старые и молодые звезды.

Правда, согласно наблюдениям, у Андромеды после столкновения с системой M32 появились и некоторые признаки кольцеобразной галактики, что тоже заинтересовало многих ученых.

## ЖИЗНЬ ТАМ ВПОЛНЕ ВОЗМОЖНА

По своей структуре туманность Андромеды очень похожа на Млечный Путь, к тому же она гораздо больше, так что вероятность найти там разумную жизнь достаточно высока. В том же ядре Андромеды много звезд вроде нашего Солнца, а среди окружающих их планет наверняка может оказаться схожая с Землей.

В Mass Effect: Andromeda целых семь «золотых миров» только в одном звездном скоплении – Элее. Там успела побывать и загадочная раса Предтеч, и воинственные пришельцы кетты, и фиолетовые гуманоиды ангара.

В игре так сложилось, что существа из M31 похожи на людей, и это не очень реалистично. Другое дело, что объяснение этому дается по сюжету, а у коренных обитателей галактики находятся и интересные особенности.

Так, из-за воздействия «скверны» (сгустков радиоактивной пыли и обломков, способных уничтожать целые корабли) обитатели Андромеды обладают защитными слоями кожи и даже костяными наростами, чтобы защититься от излучения. И хоть «скверна» лишь фантазия сценаристов, не имеющая почти ничего общего с реальностью, даже интересно – а вдруг настоящая картина выглядит сходным образом?

■■■

Пока о туманности Андромеды человечество знает немного, так что путешествия к ней в ближайшие сотни лет – нечто из разряда фантастики. Но мы все же постепенно приближаемся к разгадке ее тайн. В 2009 году, например, была открыта первая планета Андромеды. До ученых из инициативы «Андромеда», конечно, далековато, но уже что-то. И кто знает, что ждет нас впереди? Один из вариантов развития событий можно прямо сейчас увидеть в Mass Effect: Andromeda. ■

**ЖАНР** Слэшер
**ИЗДАТЕЛЬ** Square Enix
**РАЗРАБОТЧИК** PlatinumGames, Inc.
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-2100, 4 ГБ, 2 ГБ видео

# NIER: AUTOMATA

## АНДРОИД С ПОДТЕКСТОМ

**ИЛОНА ШВЕЦ**

Если бы в 2010 году мне сказали, что **NieR**, нишевая и весьма бюджетная игра **Square Enix**, получит дорогое продолжение, да еще и разрабатывать его будет команда **PlatinumGames**, я рассмеялась бы.

Творение безумного игрового сценариста и дизайнера Йоко Таро, несмотря на атмосферный, ни на что не похожий сеттинг, странную, но затягивающую историю, было исключительно неряшливо в геймплейном плане. Мало кому хотелось терпеть корявую боевую систему ради по-настоящему глубокого сюжета. Да и нужно ли? В конце концов, игра должна оставаться игрой, а не творческой инсталляцией. В этом плане **NieR: Automata** проводит блистательную работу над ошибками и во всем превосходит предшественницу.

### GLORY TO MANKIND

События NieR: Automata разворачиваются спустя десятки тысяч лет после событий оригинальной NieR. Из-за непрекращающейся войны с инопланетными роботами человечеству пришлось покинуть Землю и переселиться на Луну. Не оставляя попытки отвоевать родную планету, люди посылают туда андроидов, чтобы последние воевали от лица своих создателей.

Именно за такие «боевые единицы» новейшей модели нам и предстоит играть: мрачный лоли-андроид 2B («or not to be») и ее тошнотворно оптимистичный напарник, такой же куклоподобный 9S, созданы для борьбы с инопланетными роботами на постапокалиптических просторах некогда голубого шара.

*«Вы – последний оплот человечества. Однажды именно благодаря вашим усилиям мы вернемся на родную планету. Слава человечеству!»* – непрестанно твердят обезличенные радиопередачи с Луны. Кто эти люди, создавшие андроидов? Если они творцы, то почему так немилосердны к своим созданиям, которых наделили способностью к эмпатии и смертной оболочкой?

Наши герои умирают по тысяче раз в битвах, но смерть не предел для них – сознание 2B каждый раз переносится в новое тело. Эта концепция органично вписывается в roguelike-систему (привет, **Dark Souls**) со всеми вытекающими: «погибшая» оболочка сохранит в себе весь ваш опыт и улучшения, которые желательно подобрать после возвращения к жизни.

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Игра полностью на английском языке.

### РОЖДЕННЫЙ УБИВАТЬ

Тяга к элементам «рогалика» не единственное, что NieR: Automata заимствует у других успешных серий. Разработчики изменили бы себе, если б не перенесли элементы фирменного слэшера из других своих творений, но все-таки от них ожидали большего – общая динамика и система уклонений перетянуты прямиком из **Metal Gear Rising: Revengeance**. Ко всему этому не мешало бы добавить всяческие комбо, но не тут-то было: удары разнятся в зависимости от сетов оружия (2B может одновременно использовать два клинка).

Но даже здесь нет глубины игр **FromSoftware**, наносимый урон и быстрые уклонения – единственное, что имеет значение в битвах с боссами. Вам не придется тщательно подбирать оружие и считать фреймы (как, допустим, в **Bloodborne**). Куда там, вам даже не придется особо прокачивать персонажа и ставить правильные чипы-апгрейды (стандартные элементы

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** шестьдесят часов

интерфейса – тоже чипы, и их при желании можно отключать).

Чтобы победить любого противника, нужно ловко управлять персонажем и знать, как ведет себя враг. С одной стороны, игра побуждает развивать и применять в бою навыки игрока, с другой – делает игровой процесс скучнее, ведь весь контент ориентирован на «гриндовую» прокачку.

## МИР ДЛЯ МАШИН

Чем действительно может похвастаться NieR: Automata (тем же, к слову, выделялась и предыдущая игра), так это аутентичным сеттингом. Йоко Таро удается передать сюжет невербально: история рассказывается в контексте, при помощи окружающего мира, а мир этот далек от совершенства – руины человеческой цивилизации населены инопланетными машинами. За тысячи проведенных на Земле лет те окончательно свихнулись и создали подобие карго-культа.

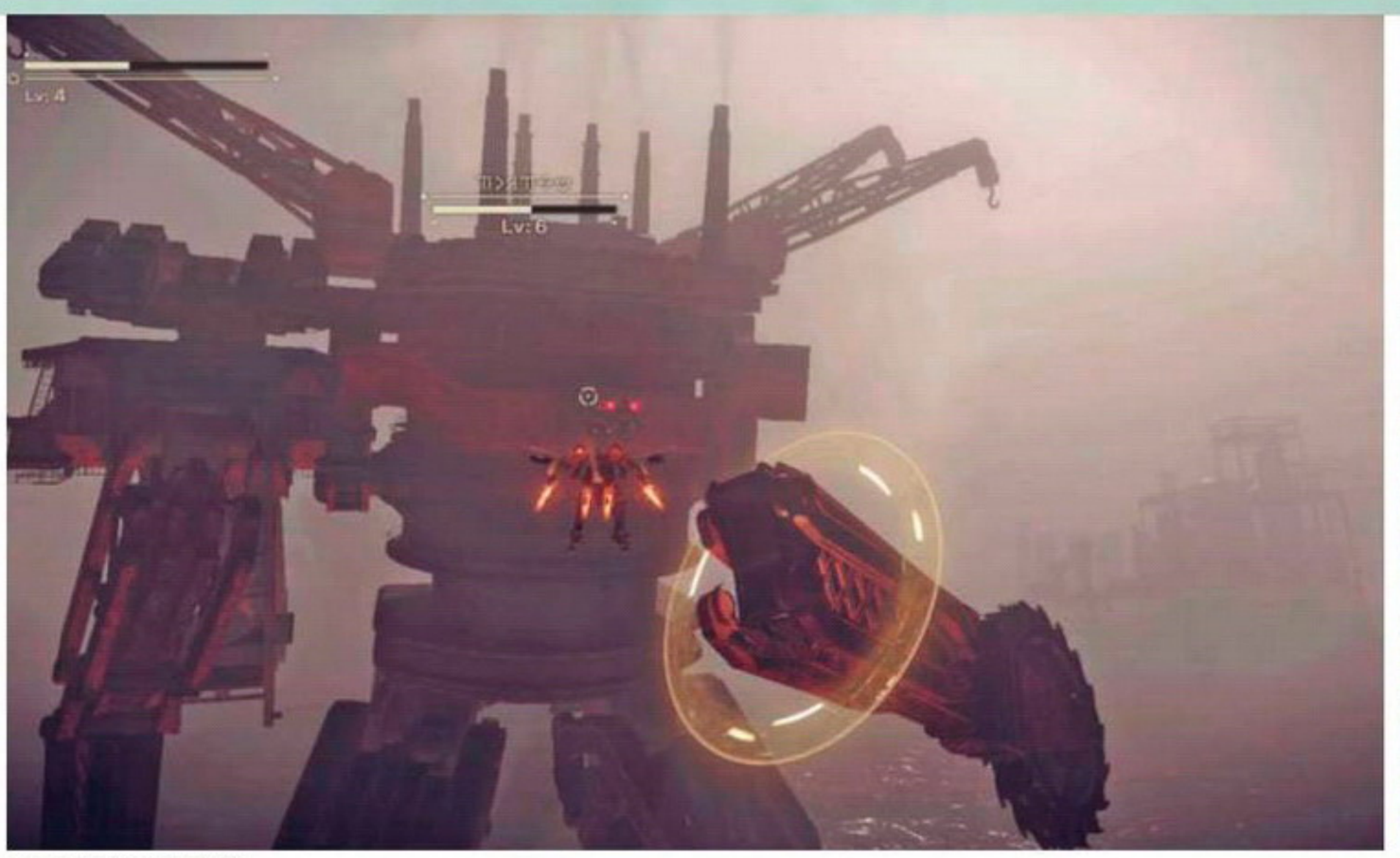
Имитируя людей и пользуясь человеческими предметами, создавая социальные общины, роботы уверовали, что способны к эмпатии. Прибавьте темные декорации павших человеческих городов, груды бетона и металла, и мрачная история бессмысленной войны становится буквально осязаемой – жуткой, отталкивающей и в то же время увлекательной. Сюжет NieR: Automata (а концовок в игре несколько) задает много вопросов, но не дает ни одного четкого ответа. Классический синдром «Евангелиона» во всей красе.

Игра использует безумие мира в дизайне уровней путем частой смены перспективы: NieR чередует классический вид от третьего лица с видом как в двухмерных платформерах вроде классической **Contra**. Все это здорово влияет на динамику. Прием отнюдь не новаторский (вспомните **Shadows of the Damned**), однако он органично вплетен в повествование.

## УСЛАДА МАЗОХИСТА

Все это не означает, что игра безупречна, – в мелочах NieR: Automata кого угодно может довести до нервного срыва. Раздражают несколько вещей.

Во-первых, уровни сложности. Здесь чувствуется определенный дисбаланс: на обычном уровне мало какого босса приходится переигрывать, в то время как уровнем выше вас убивают с одного удара. Но враги не становятся умнее, разработчики попросту повышают урон от них. От вас все равно требуются внимательность и быстрота реакции, и все же такой подход к увеличению сложности кажется халтурным.



**ДЛЯ РАЗНООБРАЗИЯ** нам предлагают время от времени управлять мехом

**ПРИЧУДЛИВОСТЬ** некоторых локаций объясняется только в последующих прохождениях

Во-вторых, игра пестрит мелкими недоработками и багами, позволительными разве что инди-проектам: где-то не срабатывает квестовый триггер, где-то вражеские волны сбалансированы из рук вон плохо, а из-за дизайнерских ошибок страдают игроки. При этом в игре нет автосохранения, и если уж вы не нашли терминал для записи прогресса рядом с квестом, то после гибели можете возродиться на другом конце карты.

И все же недостатки NieR: Automata меркнут перед ее достоинствами.

■■■

Новая игра Йоко Таро – это «Имя розы» от мира игр. Любители слэшеров найдут в ней качественную (хоть и не безупречную) представительницу жанра, ценители визуальной эстетики придут в восторг от дизайна персонажей и мира, а те, кто играет в подобное ради многослойной истории, будут сторицей вознаграждены за проведенные в мире NieR часы. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– качественная боевка в духе слэшеров;
– дизайн персонажей и врагов;
– атмосферный мир;
– проработка сюжета.

**ОГОРЧИЛО:**
– баланс уровней сложности;
– баги в квестах.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
NieR: Automata, возможно, самая необычная среди своих коллег по жанру. Качественный слэшер с красивыми персонажами – лишь вершина айсберга, а в толще льда лежит одна из лучших историй, рассказанных за последние годы в играх. Таковой она будет и для вас – если вы умеете читать между строк.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**8,0**
«Отменно»

# FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

## И ПОВТОРИТСЯ ВСЕ, КАК ВСТАРЬ

**ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ**

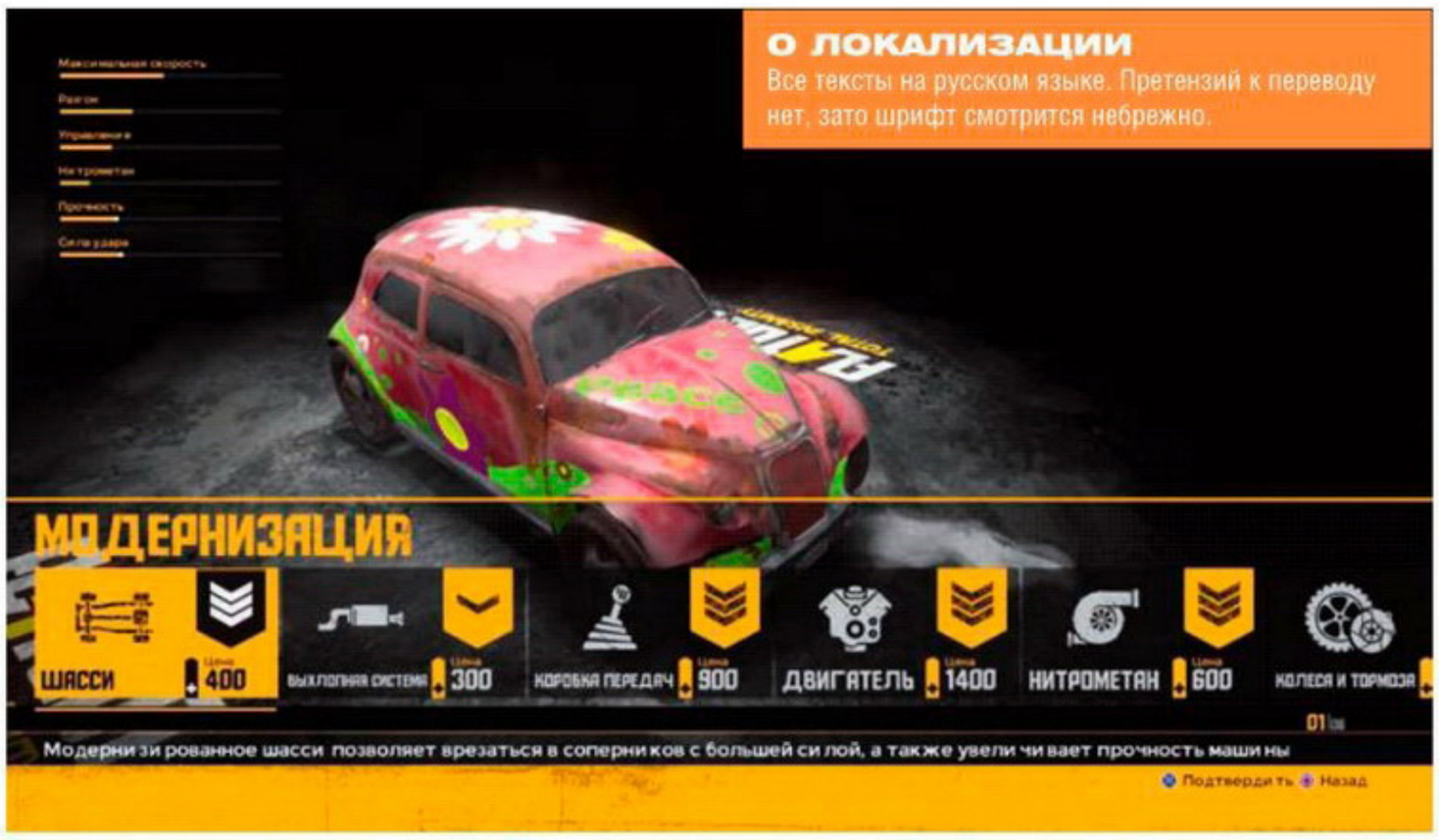
Судьба у серии **FlatOut** незавидная. Первая часть привлекла внимание игроков безумством, что творилось на трассах, и бесшабашными мини-играми, где нужно было швырять водителей через лобовое стекло. Вторая часть и ее переосмысление **Ultimate Carnage** закрепили популярность финской гонки, а затем случилось страшное: серия попала в руки **Team6 Game Studios**, и **FlatOut 3: Chaos & Destruction** получилась настолько скверной, насколько это вообще возможно.

Вернуться в строй после такого сложно, и львиная доля поклонников отчаялась дождаться продолжения. Но в какой-то момент оказалось, что разработкой четвертой части занимается французская команда **Kylotonn**, звезд с неба не хватающая, но порой создающая неплохие игры. Пример тому – пятая часть серии **WRC**.

Так или иначе, надежда на возрождение FlatOut у игроков была. И **Total Insanity** получилась именно что *неплохой* игрой, которая почти наверняка увлечет поклонников, но станет не обязательной для всех остальных.

### ПЕСТРЫЙ ФУНКЦИОНАЛ

FlatOut 4: Total Insanity предлагает то же, что и все предыдущие части серии: карьера гонщика, безбашенные состязания в режиме FlatOut, сетевые заезды и возможность покататься в свое удовольствие. В режиме карьеры можно побороться за кубки в нескольких дисциплинах. А начинается все с «Дерби» – заначки хватит только на колымагу для этого режима. Далее все развивается привычным путем: игрок побеждает в заездах, скапливает состояние, вкладывает его в прокачку тарантаса. Получив больше монет, вы сможете купить машину посолиднее, и с ней вас уже пустят в остальные режимы и состязания.



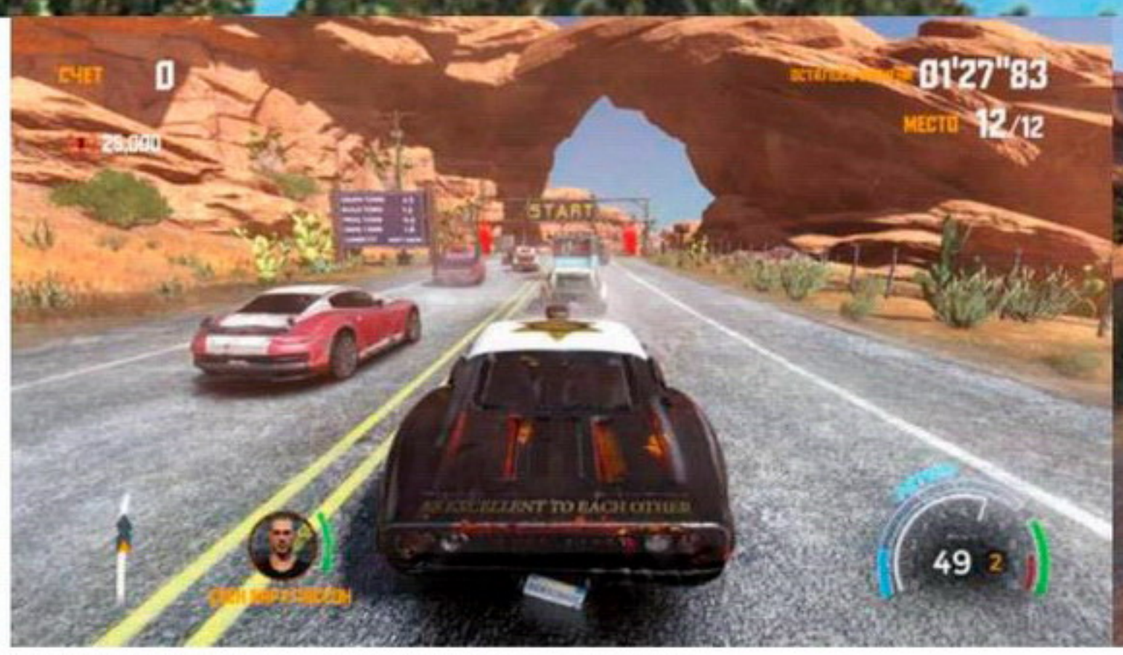

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Все тексты на русском языке. Претензий к переводу нет, зато шрифт смотрится небрежно.

Главная статья расхода для гонщика в новой FlatOut, конечно, апгрейды. Лучше с самого начала вкладываться в улучшение авто: заменить коробку передач, купить нитрометанный ускоритель, подобрать колеса и тормоза. Все это отразится на поведении автомобиля: он начнет быстрее набирать скорость и станет гораздо послушнее. Кроме того, можно перекрасить кузов и изменить звук гудка. А вот поставить диски алого или еще более вычурного цвета по собственному желанию не выйдет. Здесь вам не **Need for Speed**. Помимо карьеры, есть режим FlatOut, где и сосредоточено все безумство новой игры. Именно здесь надо выполнять трюки, обгонять неумолимый таймер, устраивать месиво на арене и, разумеется, вышвыривать водителя через лобовое стекло куда подальше.

Беда лишь в том, что ничего принципиально нового сотрудники Kylotonn не придумали, все эти дикости мы в том или ином виде наблюдали в предыдущих частях серии. Может, именно поэтому традиционные аттракционы с летающим водителем уже не вызывают былого восторга. Пару раз сыграть в керлинг или попытаться разрушить огромный замок из кубиков с помощью болванчика – это весело, но быстро надоедает. А вот аренные схватки с ИИ все же затягивают. Режим FlatOut – это в первую очередь сборник развлечений на любой вкус, нужно лишь подобрать что-то для себя.

Как и раньше, во FlatOut 4: Total Insanity можно играть по Сети. Помимо привычных соревнований с живыми гонщиками, в мультиплеере есть режим вечерин-




**ЕСЛИ ВЫ ПОДУМАЛИ**, что FlatOut 4 вернулась к истокам, спешим обрадовать: отчасти так оно и есть

**ПИКАПЫ** медленно ездят, но зато на них можно таранить соперников

ки. В нем несколько игроков соревнуются в трюкачестве – надо, к примеру, подлететь как можно выше или выбросить водителя через лобовое стекло как можно дальше.

## МЕХАНИКА УДОВОЛЬСТВИЯ

Машины ощущаются прекрасно. Вы почувствуете, как ревет двигатель во время разгона и как колодки впиваются в диски во время торможения. Еще лучше разработчикам удалось передать вес машин – от легких, юрких седанов до грузных джипов и пикапов, которые кое-как входят в повороты, зато без труда сбивают соперников с трассы. Буквально к каждой машине тут нужно привыкать, запоминать, как они ведут себя при разных погодных условиях и на разном покрытии. Учиться управлять приходится каждым отдельно взятым корытом на колесах. Правда, автопарк небогат – двадцать семь машинок, – это все-таки не высокобюджетная **Forza Horizon 3** с лицензированными марками.

Разрушаемость на трассах, еще один традиционный элемент серии, тоже не обошли стороной. В четвертой части, как и прежде, можно крушить сараи, сносить заборы и на высокой скорости врезаться в какие-то ящики, после чего они разлетятся по всей дороге, прямо под колеса отставших соперников. Разумеется, такие аварии не пройдут бесследно для вашего автомобиля, на нем появятся царапины и вмятины. Разработчики из Kylotonn воспроизвели систему повреждений на уровне первых двух игр – впрочем, и на том спасибо. Хотя до масштабов, скажем, **Wreckfest**, разработкой которой занимаются отцы-основатели серии FlatOut, новой игре очень далеко.

Еще одна проблема четвертой части – слабые компьютерные соперники. Лишь в редких случаях они могут составить хоть какую-то конкуренцию. Чаще всего залог успеха в гонке – сбить побольше объектов

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра куплена автором
**НА ЧЕМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** восемнадцать часов

придорожной инфраструктуры, накопив тем самым нитро, и рвануть вперед на очередной прямой. Можно еще попытаться столкнуть противников с трека, что не только позволяет выиграть время, но и поспособствует восстановлению полоски нитро.

## АМЕРИКАНСКИЙ БЕСПРЕДЕЛЬНЫЙ ДУХ

По-настоящему во FlatOut 4 радует то, что в ней прощупывается уникальная атмосфера – как была у игр-предшественниц. Все эти развалюхи, пикапы и нелепые наклейки на кузовах, все эти проселочные дороги с деревянными амбарами и грязными сараями по обочинам рисуют в четвертой части манящий мирок, куда хочется время от времени вернуться, даже если однотипные мини-игры надоели до зубного скрежета.

На атмосферу работает и музыка – столь же бесшабашная, как и в предыдущих частях. Увы, в новом выпуске вы не услышите Fall Out Boy, Papa Roach и Роба Зомби. На смену им пришли новые, но не менее достойные команды – Twelve Foot Ninja, Buzz Deluxe, Mad Parish. Музыке удается задавать настроение: вот именно под такой «саунд» вы бы гоняли по пустыне, случись игровой ситуации стать явью.

■■■

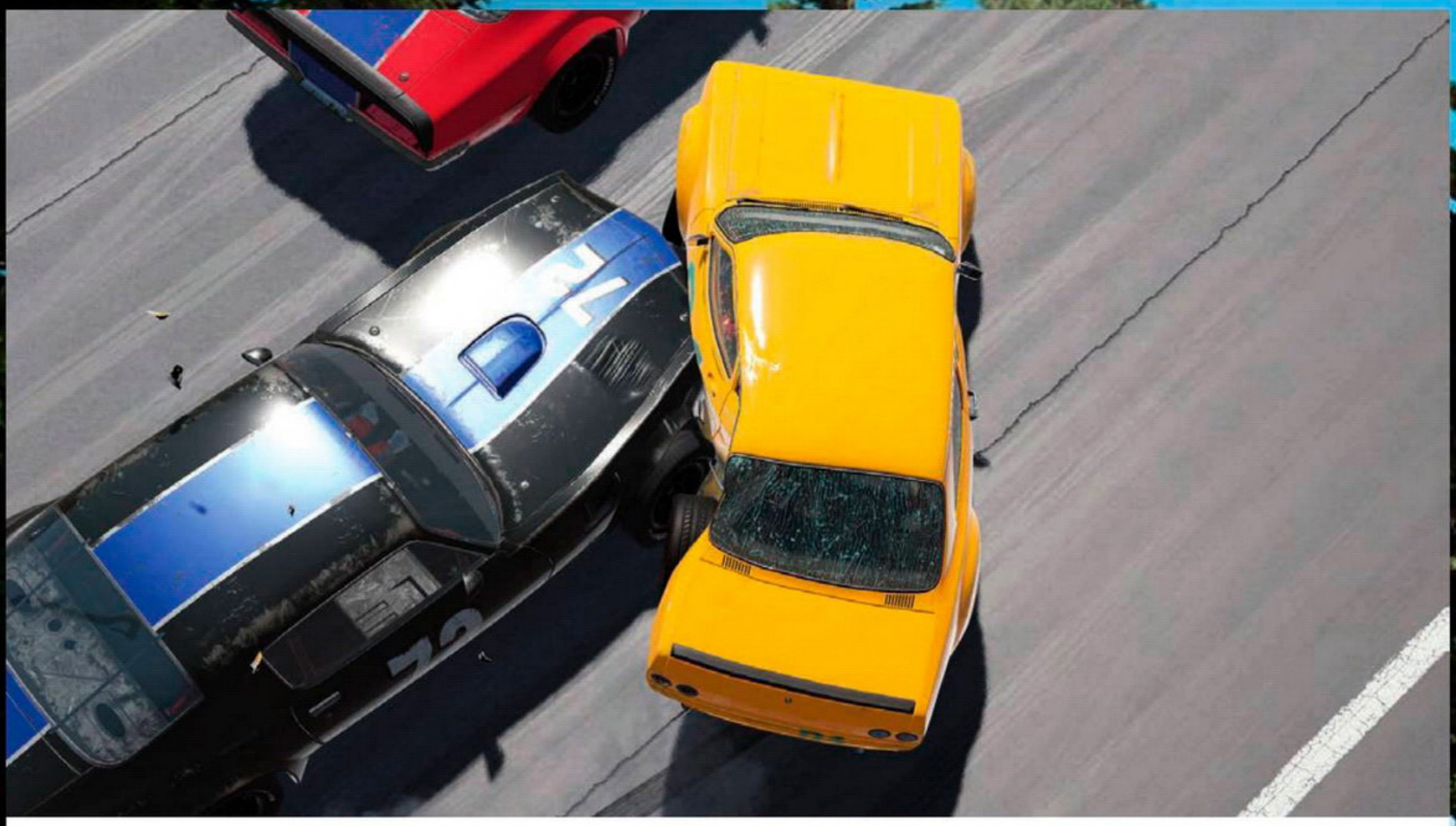
В FlatOut 4: Total Insanity авторы постарались повторить и не испортить все то лучшее, что было в предыдущих частях культового гоночного сериала, но сами не сделали ни единого шага вперед. Ни одной по-настоящему новой идеи, никакой особой стратегии в гонках с компьютерными соперниками, ни современной картинки... Игра подобна гостье из прошлого: посадит вас за руль разбитого драндулета, выкрутит погромче альтернативный рок и отправит соревноваться с такими же, как вы, безумцами на проселочных дорогах. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– физика машин;
– разрушаемость на трассах;
– достойный саундтрек;
– разнообразие мини-игр (хотя и приедаются);
– атмосфера из прошлых игр серии.

**ОГОРЧИЛО:**
– игра не привносит ничего нового;
– глупые соперники;
– система повреждений не впечатляет;
– слабая графика;
– местами плохая оптимизация.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
FlatOut 4: Total Insanity не может показать ничего нового, но старательно воспроизводит старую программу. Для поклонников серии новая игра – неплохой повод вспомнить былые времена, а остальные могут спокойно проходить мимо, они ничего не потеряют.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**6,5**
«Неплохо»



# СЕРИЯ FLATOUT

## ИСТОРИЯ ВЗЛЕТА И ПАДЕНИЯ

**АВТОР АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

По случаю выхода **FlatOut 4: Total Insanity** мы решили вспомнить, что за серия такая FlatOut, как она появилась и почему ее любят даже сейчас, после нескольких совершенно отвратительных игр.

### ГОРЯЧИЕ ФИНСКИЕ ПАРНИ

Рассказ о FlatOut часто начинают с того, что серию придумали финны. И, как ни странно, в нашем случае этот факт и впрямь важен. Дело в том, что финны – нация очень близкая к гонкам, причем гонкам со своим колоритом. Именно выходцы из Финляндии долгие годы были самыми успешными раллийными гонщиками: Маркус Гронхольм, Томми Мякинен, Юха Канккунен, Ханну Миккола, Ари Ватанен, Маркку Ален. На семерых они взяли сразу четырнадцать титулов.

А фанаты королевского класса, «Формулы-1», наверняка наслышаны о чемпионах Кеке Росберге, Мике Хаккинене и Кими Райкконене.

В общем, несмотря на неторопливую манеру речи и стереотипы о «спокойных и размеренных» финнах, в гонках эти ребята знают толк. А объяснение этому они дают простое: многим приходится расти на фермах или в деревнях, вдали от цивилизации, где много пустых лесных дорог, а садиться за руль с малых лет – это и развлечение, и рабочая необходимость. Что сыграло в появлении серии FlatOut немалую роль: в ее лесах, машинах и общей атмосфере явственно чувствуется именно этот финский колорит.

### ПО СЛЕДАМ ПРЕДКОВ

Компания, подарившая миру FlatOut, открылась в 2000 году в Хельсинки. Хотя ни с хорроpами, ни с приключенческими играми финны дел не имели, имя они себе выбрали веселое – **Bugbear**, что можно перевести как «пугало». Несмотря на малый состав, их дебют скромным не назовешь: в ноябре 2001-го новички выпустили **Rally Trophy**, посвященную серьезным раллийным гонкам.

Сейчас об игре уже мало кто помнит, однако пятнадцать лет назад ее ждал большой успех. Критики наперебой ста-

**С ПОСЛЕДНИХ КРУПНЫХ ПОБЕД** финнов прошли уже годы, но представить WRC и F1 без них трудно

**ПРОСТО ДАТЬ ИГРОКУ** ломать чужие машины недостаточно. Надо, чтоб они зрелищно превращались в груды металлолома

**В СВОЕ ВРЕМЯ** мы поставили Rally Trophy восемь баллов

**БЕЙ, КРУШИ, ЛОМАЙ** – вот три кита FlatOut

вили высокие оценки, а средний балл на Metacritic остановился около восьмидесяти двух. Пресса и фанаты отмечали реалистичную физику и серьезный подход к раллийным гонкам в целом. В Rally Trophy было около сорока проработанных трасс в разных странах, симуляция погодных условий и дорожных покрытий, а также лицензированные автомобили. Среди них засветились даже легенды вроде Ford Escort MK1 RS2000 и Lancia Stratos.

Правда, финны не придали успеху должного значения и уже в следующем проекте перешли от серьезных гонок к веселым покатушкам автомобилей-монстров. Увы, **Tough Trucks: Modified Monsters** славы не снискала, но определенный опыт разработчики все же извлекли. Их следующая игра стала настоящим прорывом, и в ней Bugbear совместила идеи из двух предыдущих проектов.

## ПЕРВЫЕ ШАГИ

В ноябре 2004 года в Великобритании появилась игра под названием **FlatOut**. На обложке было изображено столкновение двух старых тарантасов, а также человек, вылетающий через лобовое стекло, – казалось бы, ничего такого. Но те, кто купил ее тогда, о потраченных деньгах не жалели.

Первая FlatOut была и остается уникальной игрой, дарящей совершенно новые ощущения. Гонки про разрушения выходили и до, и после, но мало где это все сочеталось с яркой, немного бунтарской «реднековской» атмосферой. Действие, как правило, происходило на грязных проселочных дорогах или простеньких асфальтированных трассах, из колонок доносился отличный гаражный рок от не самых известных исполнителей, а парк машин был представлен старенькими ржавыми развалюхами с дешевыми наклейками на кузовах.

И в этом был свой шарм, тем более что главным здесь было не столько финишировать первым, сколько устроить побольше красочных аварий: отличная система повреждений, агрессивные противники и уйма разрушаемых объектов на трассах к этому всячески подталкивали. Кроме того, безумно популярным стал режим «Дерби», где на стадионе в настоящем бою сходились восемь машин, и единственное правило звучало как «разнеси автомобили всех соперников и выживи».

Те, кому хотелось просто гонок, тоже остались довольны. FlatOut радовала понятной физикой: машины хорошо слушались руля и цепко держались за трассу, а посылать их в управляемый занос было отдельным удовольствием. Трудности во время гонок заключались скорее в том, что требовалось как-то выжить в творящемся на треке аду. Да и соперники заставляли помучиться, в чем, разумеется, тоже заключается львиная доля очарования серии.

**НЕ ВСЕ ИГРОКИ СЧИТАЮТ,**
что гламурный блюр серии к лицу

Каждый из противников обладал именем и машиной с уникальной раскраской, и все они водили по-разному. Узнать кого-либо можно было просто в борьбе, глядя, насколько агрессивно и быстро он управляет авто. Со временем особо ретивых товарищей хотелось просто возненавидеть, а такое может обеспечить далеко не каждая гоночная игра.

Но главной фишкой, наверное, назовем вылетающих через лобовое стекло «кукол» гонщиков. Вокруг этого даже организовали ряд соревнований, где предлагалось проверить, чей персонаж пролетит выше или дальше, и поиграть его тушкой в боулинг или керлинг. В общем, для шумной компании или отдыха после трудного дня FlatOut была просто идеальной игрой.

## ЧЕМ ВЫШЕ ВЗЛЕТИШЬ...

Первая часть заслужила признание прессы и хорошо продалась, и в 2006 году вышел сиквел. **FlatOut 2** вывела серию на новый уровень почти во всем, от игрового процесса и до качества исполнения. Бюджет вырос, и разработчики смогли позволить себе и хорошую картинку, и куда более дорогую музыку. Среди исполнителей затесались звезды Alkaline Trio, Papa Roach, Nickelback, Yellowcard, Rise Against, Fall Out Boy, Rob Zombie, Wolfmother, Audioslave и другие. Со второй попытки FlatOut заняла совсем другую высоту.

Развитие получило почти все, за что полюбили первую часть. В режиме карьеры появились полноценные чемпионаты с набором очков и борьбой чуть ли не до последнего поворота финальной гонки. На трассах стало больше интерактивных элементов: теперь со скал мог сойти оползень, а на дорогу, прямо под колеса, высыпаться бревна, что превращало гонки в еще более зрелищное действо. Помимо стареньких тарантасов, появились блестящие спортивные автомобили. Ну а трюки с бросанием тушки водителя пополнились новыми безумными соревнованиями – от игры в бейсбол до пуляния несчастных водителей через кольца с огнем.

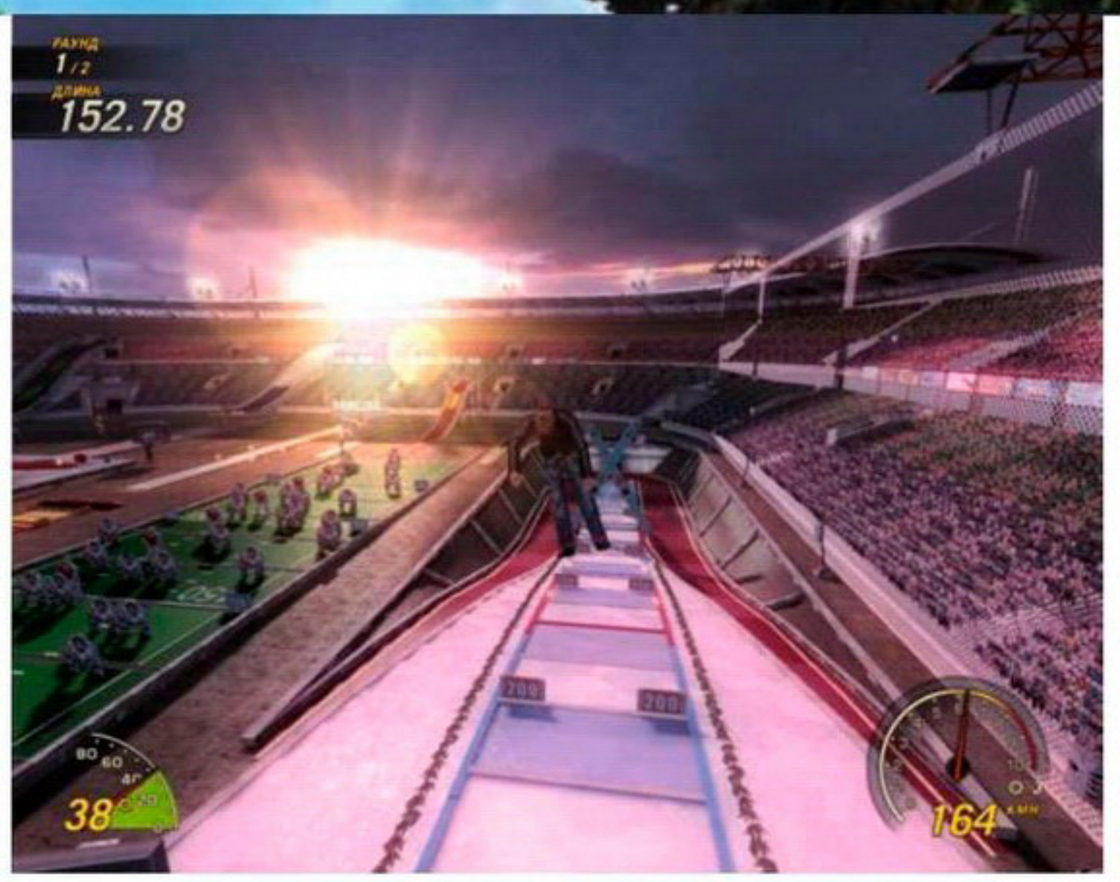
Даже персонализация соперников достигла нового уровня: их водительский стиль стал еще более узнаваемым, кроме того, гонщики обзавелись уникальной внешностью и даже биографиями (в несколько строчек, но и пусть!). Теперь соревноваться с красавицей Кэти Джексон, наглым Джеком Бентоном или безумно быстрой Софией Мартинес было еще увлекательнее.

И пусть ни диалогов, ни сюжета в игре не было, по ходу заездов удавалось хорошенько узнать характеры каждого соперника. Порой борьба становилась делом принципа – просто потому, что в прошлый раз кто-то сильно вам насолил. Или же потому, что он – ваш главный противник в чемпионате, а судьбу решают считанные очки.

Вторая часть обрела еще больший успех и продалась неплохим тиражом, собрав богатый урожай достойных оценок от прессы. Но дальше дела не задались.

## ...ТЕМ БОЛЬНЕЕ ПАДАТЬ

Нет, следующую часть, **Ultimate Carnage**, провалом назвать нельзя. Это была замечательная игра – по сути, та же вторая часть, только с подтянутой графикой, свежей музыкой и на консолях нового поколения. Вдобавок к обновленной картинке FlatOut получила четырех новых сопер-



**ПОЖАЛУЙСТА, НЕ ПЫТАЙТЕСЬ** воспроизводить стиль вождения из FlatOut на реальных дорогах

ников и несколько режимов – похвально, но это нарушило почти идеальный баланс второй части. Новые соперники иногда сильно уступали, а иногда были непобедимы, так что гонки стали, по ощущениям, несколько хуже. Еще через какое-то время вышла **FlatOut: Head On**, та же Ultimate Carnage, только для PSP. А затем серия сменила разработчика, и тогда началось ее стремительное пике.

Финны из **Bugbear** отправились делать **Ridge Racer Unbounded**, а FlatOut по недоразумению попала в руки голландской студии **Team6**. За всю свою историю эти люди выпустили около сорока игр, но ни одной хорошей. И даже заполучив бренд FlatOut, не исправились: в 2010-м они выдали откровенно скверную **FlatOut Wii** для консоли от **Nintendo**, а уже в следующем году сделали «номерную» **FlatOut 3: Chaos & Destruction**.

Рассказывать о том, что в этой игре сделано плохо, попросту больно, ведь плохо там *всё*. Машинки из прорисованных ржавых тарантасов превратились в кое-как слепленные пластмассовые копии известных брендов, а управлять этим мусором было невозможно. Картинка удивительным образом откатилась ко временам расцвета второй PlayStation, а о качественной музыке, адекватной физике и интересных противниках и думать нечего – всего этого просто не было.

В 2013 году свой «успех» Team6 закрепила мобильной **FlatOut Stuntman**, окончательно добив серию.

## ПОД ЧУЖИМ ИМЕНЕМ

Впрочем, если название для вас не важно, а главное – сама игра, то можете подождать и **Wreckfest**, или, как ее еще называют, **The Next Car Game**.

Дело в том, что Bugbear, настрадавшись с серией **Ridge Racer**, решили вернуться к своей теме – разрушительным «сельским покатушкам». Безболезненно сделать это, правда, не вышло. На **Kickstarter** игра провалилась, собрать деньги получилось лишь благодаря «раннему доступу» в **Steam**, а сделать финальную версию финнам до сих пор не удалось. Но зато там есть отличная гоночная физика, любимый многими режим «Дерби», а машины в Wreckfest мнутся, словно настоящие.

Единственное, что во всем этом расстраивает (кроме долгого ожидания), – что ни вылетающих из окон водителей, ни гаражного рока, ни запоминающихся персонажей и сумасшедших трюков разработчики, судя по всему, добавлять не собираются. Но, кто знает, может, лучшее впереди? Выйти игра должна уже в этом году на PC, PS4 и Xbox One. ■

**ЖАНР** приключения
**ИЗДАТЕЛЬ** Finji
**РАЗРАБОТЧИК** Infinite Fall
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
**ПЛАТФОРМА** PS4, PC
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

# NIGHT IN THE WOODS

## ЖИТЬ В МОЕЙ ГОЛОВЕ

**СВЕТЛАНА НЕЛИПА**

Провал. Фиаско. Полный отстой.

Вот так – возвращаешься домой после долгого отсутствия, а тебя никто даже не думает встречать! На дворе ночь, с автобусной станции не выпускает хмурый уборщик, возящийся с дверью. А впереди еще пешая прогулка через запущенный лес, заваленный мусором и перегороженный проволочными заборами...

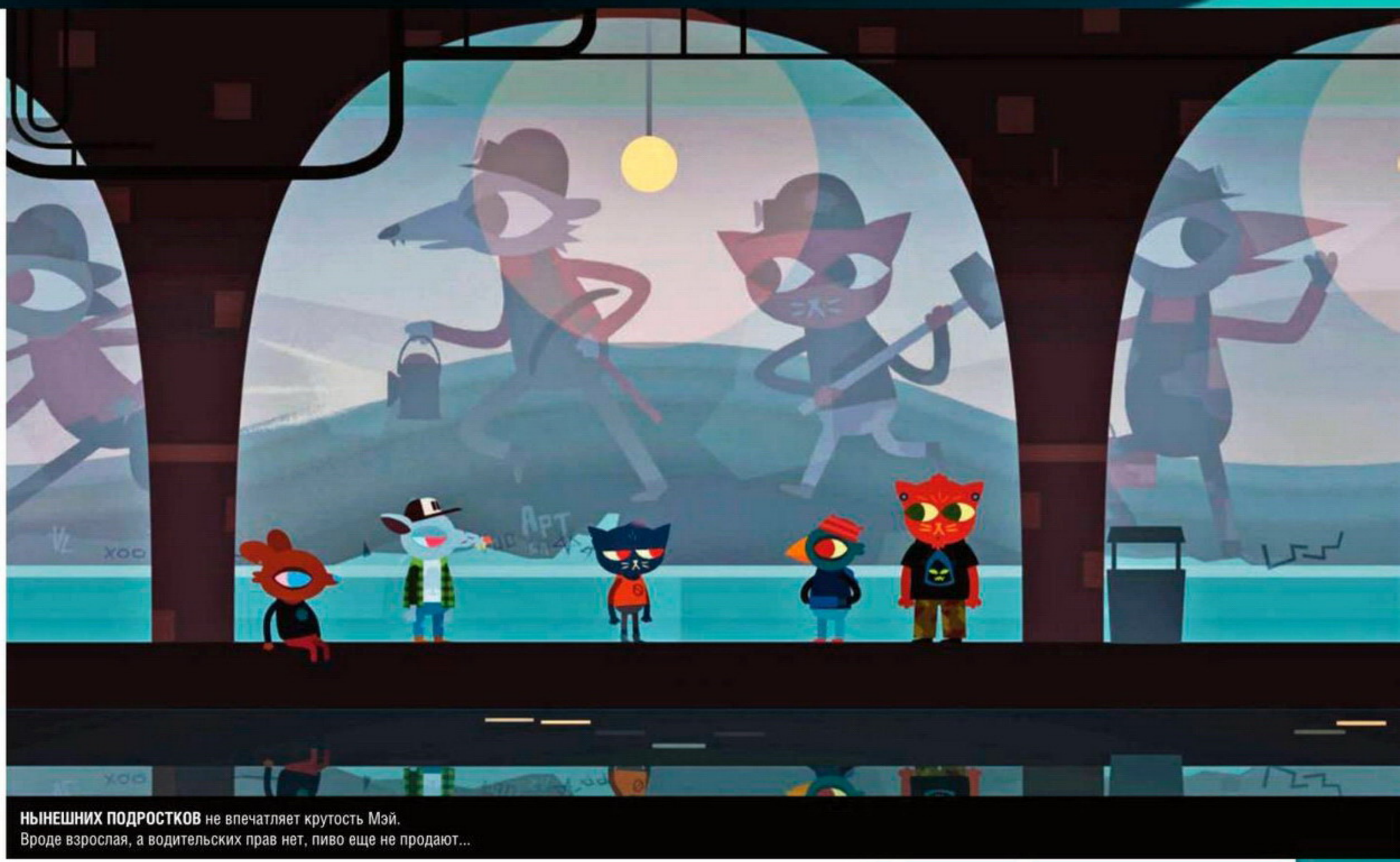
«Родители тебя забыли!» – пишет в своем дневнике кошка Мэй, вернувшись в родной городок Опоссум-Спрингс. Потом, конечно же, она узнает, что это не так. Потом много чего окажется совсем не таким, каким виделось с первого взгляда. Включая саму игру Night in the Woods.

### ЧЕТЫРЕ ГОДА ОСЕНИ

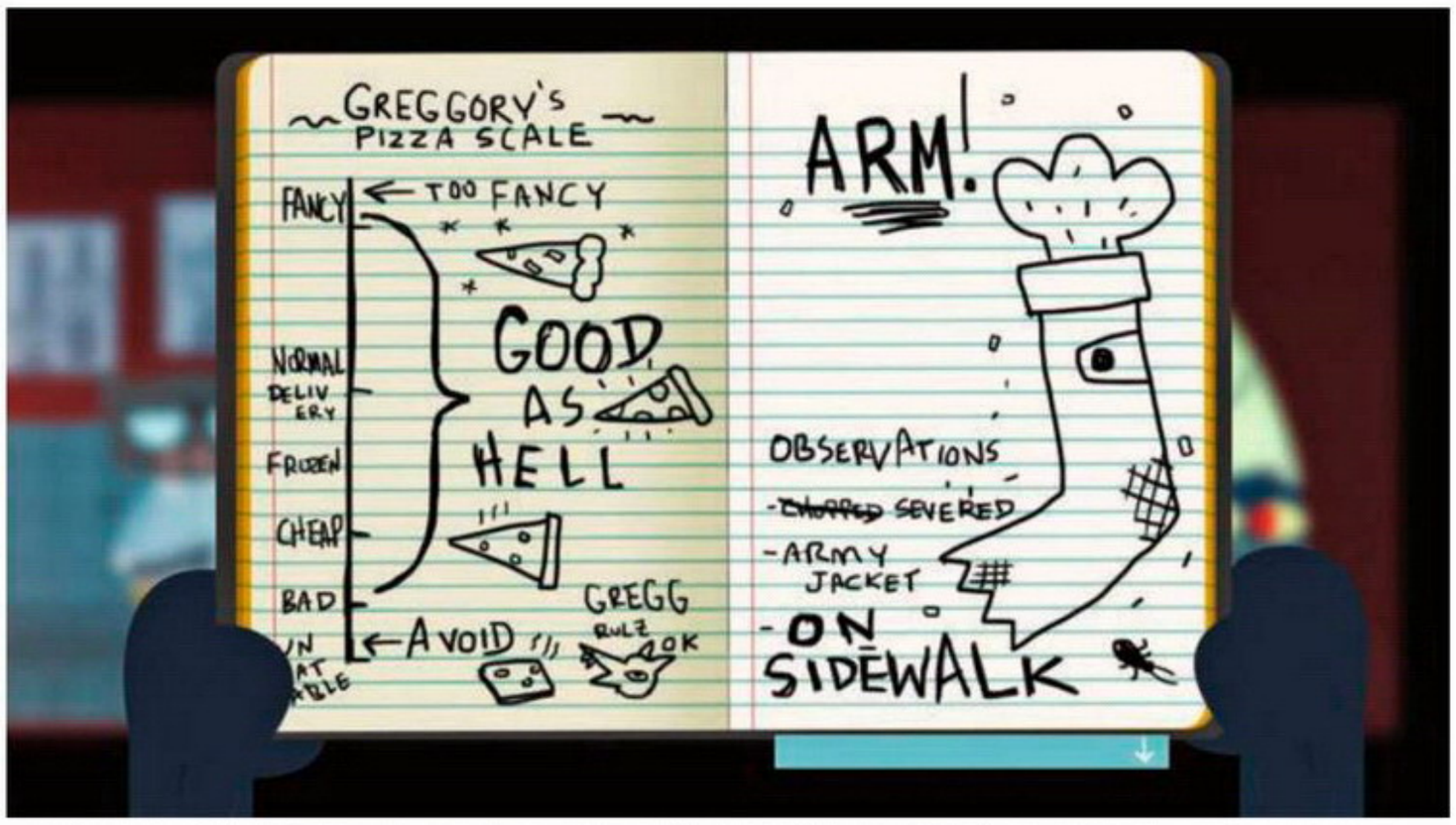
*– Мы можем поговорить о чем-нибудь другом?*
*– Конечно!*
– ...
– ...

Много месяцев назад несколько разработчиков объединились в студию **Infinite Fall**, чтобы в формате платформенной головоломки рассказать о жизни черной кошки. Обозначив сюжет, набросав характеры персонажей и придумав депрессивный город со страшной тайной, создатели вышли на Kickstarter, запросив относительно скромную сумму в полсотни тысяч. Случилось это осенью 2013 года.

Первоначальная цель была достигнута почти что в первые сутки, а к концу кампании на счету Infinite Fall было в четыре раза больше денег, чем они изначально хотели собрать. Выпуск проекта был намечен на начало 2014 года, к списку платформ добавилась PS4...



**НЫНЕШНИХ ПОДРОСТКОВ** не впечатляет крутость Мэй.
Вроде взрослая, а водительских прав нет, пиво еще не продают...




**ВСЕ, ЧТО ПРОИСХОДИТ**, Мэй записывает в дневник. Так ей посоветовал психотерапевт, он же заодно и стоматолог

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра куплена автором
**НА ЧЕМ:** PC
**СКОЛЬКО:** около десяти часов

И вдруг все пошло наперекосяк. Игру переносили по меньшей мере пять раз, так что она обрела статус инди-долгостроя. Лишь недавно Night in the Woods все же добралась до релиза. И оказалась не совсем тем, чего мы ожидали.

Исходя из анонсов, мы представляли, как энергичная молодая кошка будет под нашим руководством совершать акробатические прыжки, забираться в труднодоступные места, решать сложные головоломки и в нужные моменты «включать» собственную астральную проекцию, чтобы с ее помощью получать доступ в закрытые локации.

На деле же мы получили эдакий «День сурка» в угнетающем осеннем антураже. Мэй просыпается, проверяет сообщения, общается на кухне с матерью, затем навещает друзей на работе, возвращается домой, общается с отцом, проверяет сообщения и ложится спать. На следующее утро все повторяется. И еще раз. И еще, и еще, и еще...

Да, безотказный способ передать унылую рутину городка из американского «Ржавого пояса» (так называется промышленный район на Среднем Западе США) – это погрузить в такую же рутину игрока. Страницы в дневнике Мэй мало-помалу заполняются рисунками, записями и исправлениями, а вы так же, постепенно, втягиваетесь в неспешный темп игры.

## СВЯЗИ НЕТ, НО ЕСТЬ WI-FI

*– Люди не понимали, что такое Земля, и представляли ее китом.*
*– Я тоже много чего не понимаю, но я же не представляю всё китами.*

Команде из трех разработчиков, живущих к тому же в разных странах, не так просто выпустить по-настоящему масштабный и сложный проект. Экономия средств, сил и времени ощущается с момента выхода игры. Поддержка мыши отсутствует даже там, где пригодилась бы, ни один из персонажей не озвучен, экраны-локации совсем небольшие, и на них почти ничего не происходит, но каждый раз при переходе приходится любоваться экраном загрузки.

А что там с кошачьей акробатикой? В самом начале вас научат выполнять тройной прыжок. С его помощью Мэй переберется через ограду... и забудет о нем навсегда. В умирающем городке Опоссум-Спрингс не так много мест, где Мэй могла бы применить свои таланты в паркуре. Забраться можно всего на несколько крыш, да и то

**МЭЙ РАДУЕТСЯ** возвращению домой. А между тем самое страшное уже совсем рядом!

## О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Ее не будет. Если не постараются энтузиасты. И на самом деле именно это печальнее всего. Night in the Woods полностью основана на прекрасных текстах, для понимания которых нужно неплохо знать современный язык.

лишь для того, чтобы посетить уроки астрономии у бывшего учителя Мэй.

Единственное, что даст свободное шатание по городу, – короткие диалоги с прохожими. Их тоже намного меньше, чем можно было ожидать. В сущности, во всем городе содержательно поговорить можно только с поэтессой Сельмой да с безработным котом. Прочие же появляются, чтобы бросить пару философских или забавных реплик, а после навсегда исчезнуть. Никакой проработки второстепенных персонажей нет и в помине. Даже о родителях Мэй, каждый день сидящих на том же месте в той же позе, после всех возможных диалогов вы мало что сможете сказать.

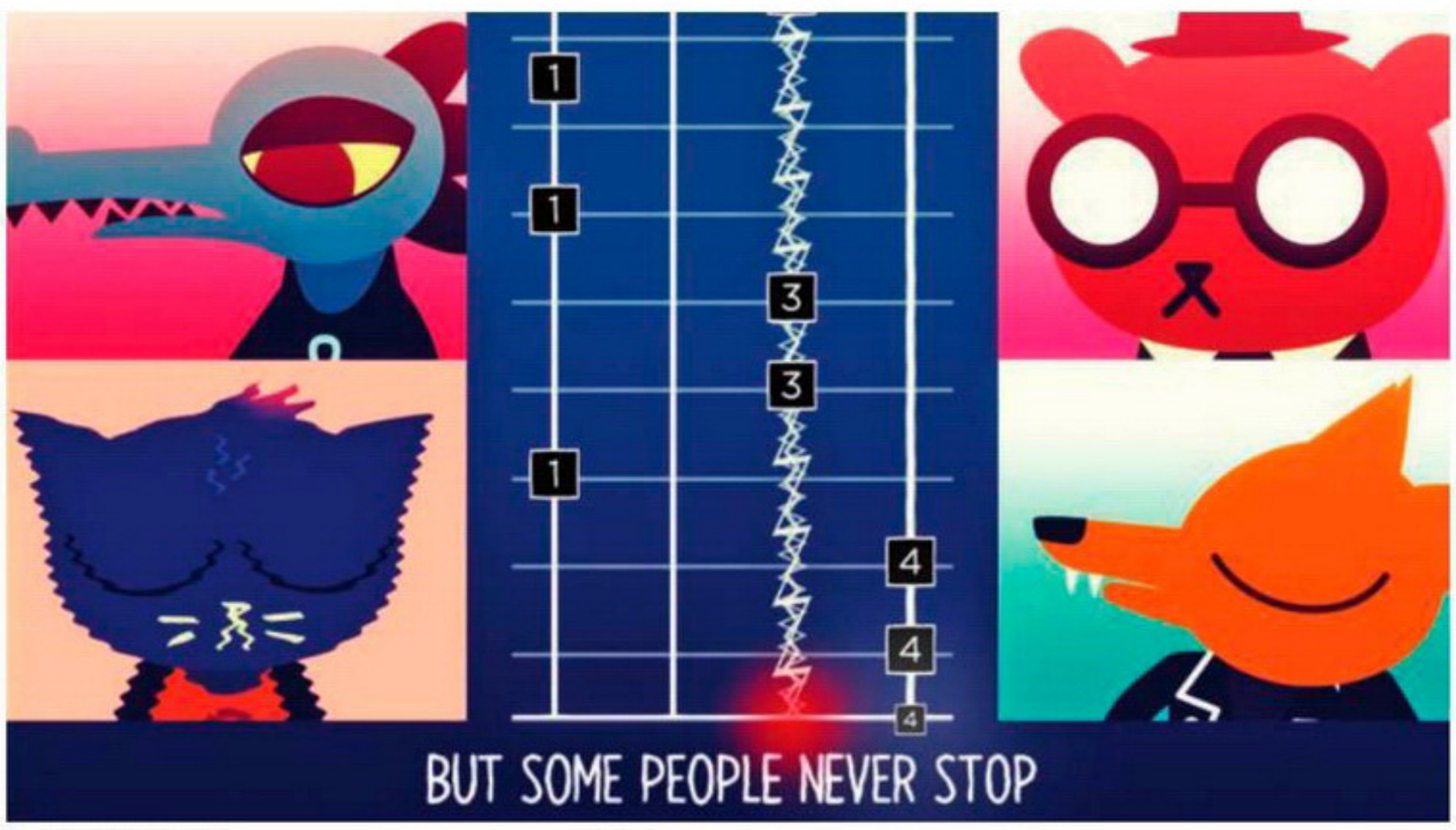
Сразу после приезда Мэй заходит в комнату, заставленную какими-то коробками. Отец обещает, что в скором времени очистит ее, но к концу игры ничего и не меняется. Возможно, так и было задумано, а возможно, у разработчиков были идеи касательно комнаты, но времени или сил на реализацию не хватило.

Или же это задел на продолжение?

### КОШКА НА ПРОВОЛОКЕ

*– Мы все умрем, если не будем жить!*
*– Это ты на бампере прочла?*

То, что провинциальный городишко медленно умирает, вы узнаёте из рассказов местных и даже видите, как время от времени закрываются закусочные и магазинчики. Но особых поводов для грусти это не дает. Ведь осенний город ярок и прекрасен в своей стилизованной условности, по нему ездят смешные автомобильчики и носятся юркие белочки, а под лапами у Мэй вихрятся опавшие листья и гулко поют провода.



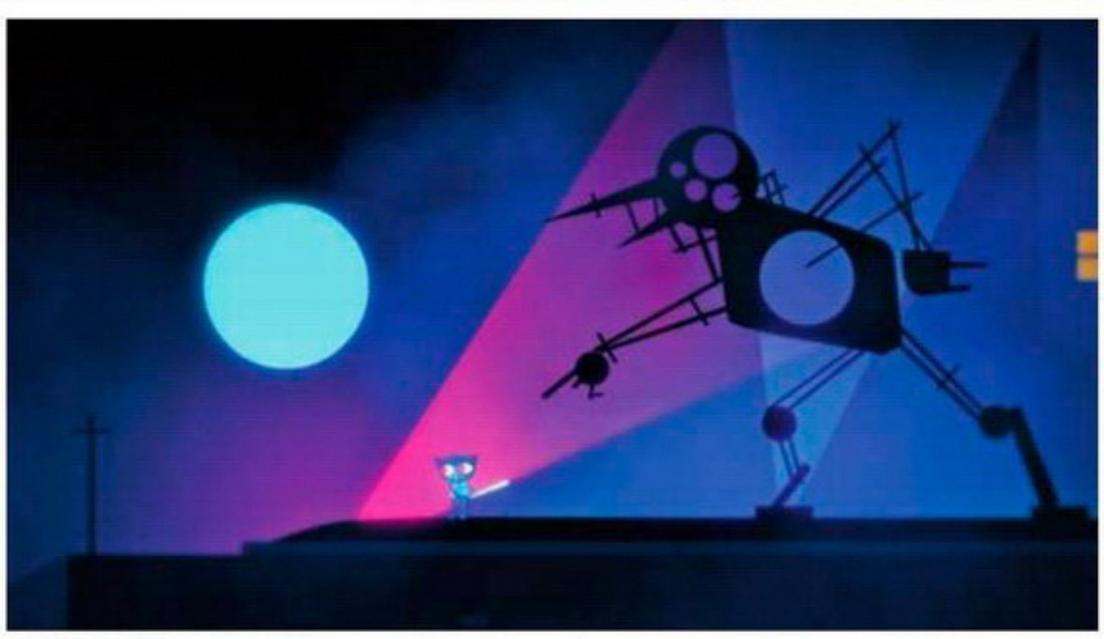

**ПРОМАХИВАТЬСЯ** мимо струн очень неприятно. А Мэй еще и стыдно

Опоссум-Спрингс будто застрял вне времени: мобильной связи в нем нет, и медведь Ангус до сих пор торгует видеокассетами, но зато прекрасно работает интернет. У создателей получилось пространство, пропитанное ностальгией по восьмидесятым и девяностым. Легко представить, как по улицам Опоссум-Спрингс гуляют, например, герои сериала «Очень странные дела».

И то, что самой Мэй очень плохо, вы замечаете не сразу.

В неспешной будничной рутине, когда раз за разом повторяются одни и те же маршруты и одни и те же встречи, каждый праздник должен быть поводом для радости. Для всех. Но только не для Мэй. Вечеринка в лесу? Полный провал. Вылазка в пиццерию? Проблемы с туалетом. А после Хэллоуина и вовсе происходит нечто жуткое и странное, о чем она и рассказать-то не решается.

Мэй вечно делает все не так: добровольно отказывается от учебы в колледже, ругается с родителями, грубит соседям, ее постоянно арестовывает полицейская кошка. Она старательно пытается бунтовать, будто подросток, хотя сама давно уже не ребенок, и этот нарочитый бунт кажется таким же нелепым и бесполезным, как пряжка для ремня, украденная ею в универмаге.



**СЮРРЕАЛИЗМ** совсем не чужд этой двухмерной игре

**СТРАХ-СТРАХ**, я тебя не боюсь! Еще один «ночной» уровень благополучно завершен

И лишь друзья принимают ее такой, какая она есть, – и с ними Мэй такая, какой мечтала бы быть.

## ДЕВЯТЬ КОШАЧЬИХ ЖИЗНЕЙ

*– Вы так интересно рассказываете!*
*– Спасибо. Я просто читаю с телефона.*

Night in the Woods поначалу кажется слоеным пирогом, который уронили на пол. Пресные пробежки по одному и тому же маршруту и ритуальные диалоги с «живыми» обитателями города перемежаются этапами, больше похожими на видеоигру в привычном смысле. Но стоят они как-то особняком.

Время от времени друзья собираются для репетиций группы. Мэй играет на бас-гитаре, и в эти моменты Night in the Woods превращается в подобие **Guitar Hero**. Впрочем, можно и не пытаться попадать по струнам. Живые выступления рокерам-любителям не светят, и все достижения гитаристки Мэй так и останутся зарисовками в ее дневнике.

Учитель астрономии разрешает Мэй посмотреть в телескоп. Она может попытаться «открыть» парочку звезд, ориентируясь по сигналам. А потом выслушать длинную легенду о том, как то или иное небесное тело получило свое название. Старый учитель не прочь поболтать, но, даже если его не навестить, ничуть не обидится. Да и на прочих аспектах игры астрономические опыты никак не сказываются.

У себя в комнате Мэй может поиграть на лэптопе. Да, в игру создатели умудрились засунуть еще одну игру. Demontower – «рогалик», где пиксельной кошке предстоит уничтожать толпы монстров, продвигаясь к вершине башни, пока не кончатся девять жизней. Довольно прозрачная метафора всего, что творится с главной героиней.

По ночам ей снятся кошмары, и это еще одна прослойка, мало связанная с основным повествованием. Астральная проекция Мэй (так вот как разработчики реализовали эту задумку!) попадает в странный и мрачный мир с висящими в воздухе окнами и громадным монстром. В первый раз, чтобы с ним справиться, приходится расколотить битой все, что можно. Но после встречи с друзьями все меняется.

Ночные кошмары Мэй более всего похожи на типичный платформер. Довольно простой, ведь Мэй не боится падений с большой высоты и без всяких тройных прыж-

**ЕЩЕ ОДНА ЗАКУСОЧНАЯ** закрылась. Город постепенно приходит в упадок

ков справляется с любым маршрутом. В каждой фантастической локации ей просто надо разыскать всех четверых приятелей. Каждая из астральных проекций друзей «вооружена» музыкальным инструментом и сразу после нахождения дополняет своей партией милую фоновую мелодию. В конце получается прекрасный небольшой оркестр, «развеивающий» очередной страх.

Дружба – как во сне, так и наяву – не только не дает пропасть самой Мэй. Она еще и прочными тросами связывает всю игру, не позволяя ей развалиться на отдельные разнородные куски.

## ПРОСТО LUV U

*– Ребята, спасибо, что пришли!*
*– Вообще-то это наша квартира.*

Неторопливый медведь Ангус – верный и надежный друг, совесть бесшабашной компании. Он может бесконтактно починить ноутбук Мэй, ему суровая Беа безбоязненно доверяет свою машину. Он не особенно разговорчив и не склонен к авантюрам. Очень нескоро он поделится с Мэй своими переживаниями и проблемами.

Грегг – полная противоположность обстоятельному Ангусу. Этот лис буквально кипит жизнью и в любую секунду готов сорваться навстречу приключениям. Но его беззаботность обманчива. Они с Ангусом надрываются на работе и отказывают себе во всем (кроме пончиков и пиццы), чтобы

**В ДИАЛОГАХ** зачастую можно выбрать реплику. Вроде бы они ни на что не влияют. Или влияют? Еще один повод пройти игру заново!

иметь возможность уехать в прекрасный город, где по ночам люди гуляют по улицам.

Беа приходится заниматься семейным бизнесом, поскольку больше некому. Она ненавидит его и всерьез подумывает сжечь магазин хозтоваров, чтобы получить страховку. Когда-то они с Мэй были лучшими подругами, но потом их пути разошлись. И от черной кошки потребуется много сил, времени и фантазии, чтобы вновь заслужить доверие Беа.

Герои вышли настолько живыми, что почти слышишь их голоса, несмотря на отсутствие озвучки. Все диалоги в игре хочется растаскивать на цитаты, ставить в статусы на Facebook и зачитывать друзьям по телефону. Но даже в этих россыпях остроумия и неожиданных философских аллюзий весь алмазный фонд честно поделен между компанией друзей. Ну разве что необузданный Грегг урвал себе долю побольше.

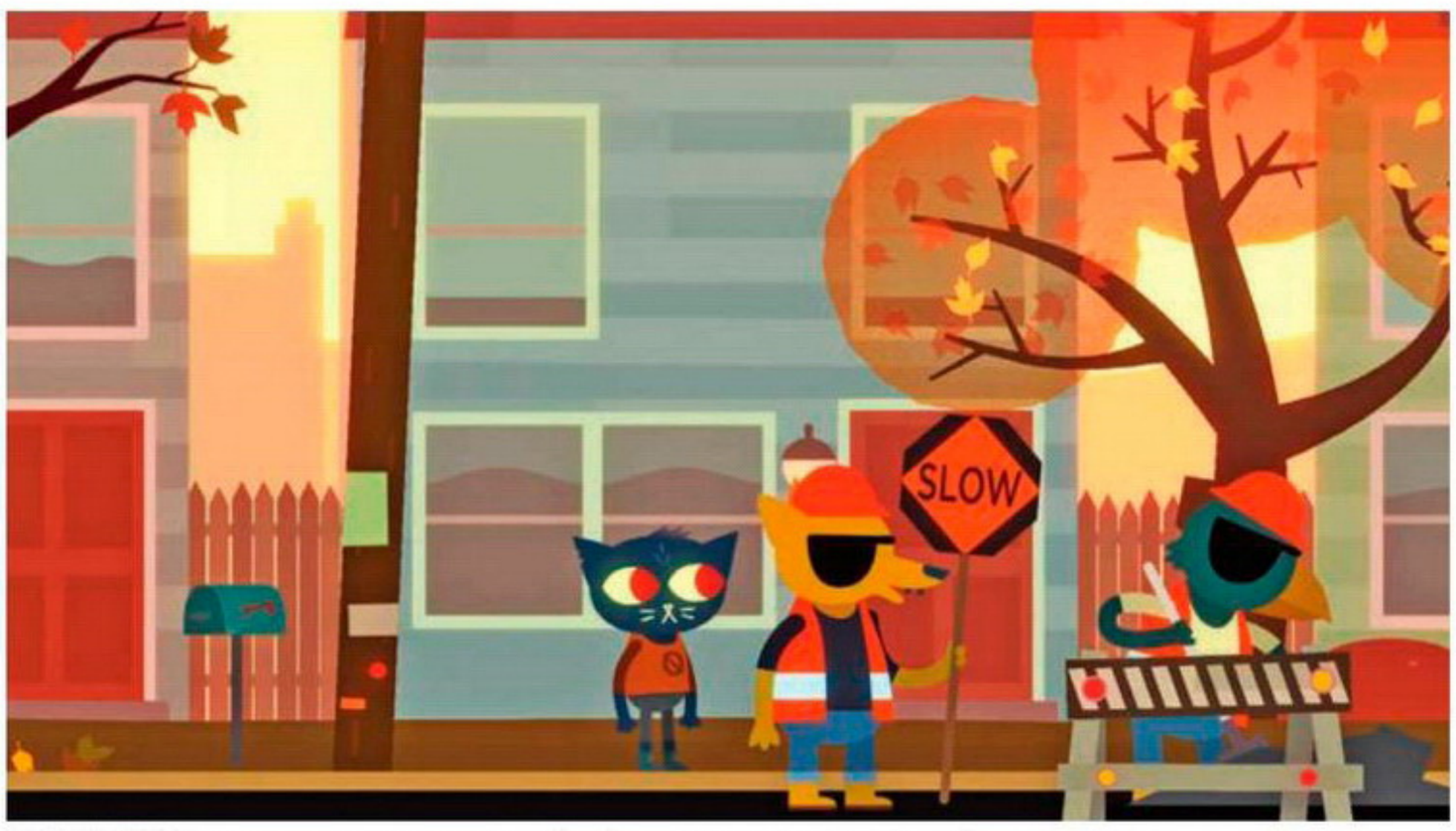
Да, есть еще Герм. Свою роль, и весьма важную, он сыграет, но по-настоящему мы его так и не узнаем.

Приключения, на которые Мэй отправляется с Беа или Греггом, вне всякого сомнения, лучшие части игры. И тут разработчики схитрили: каждый раз нам приходится выбирать, с кем пойдет кошка. В дневнике остаются пустые страницы, и узнать, чем можно было бы заняться, сделай вы другой выбор, можно лишь при повторном прохождении.

## ОХОТА ЗА ПРИВИДЕНИЯМИ

*– Всё, чего ты боишься, такое скучное!*
*– Но ведь самые скучные вещи обычно самые страшные.*

**НА ГОРОДСКОМ ЗНАКЕ** приходится уточнять для новоприбывших, что они не заблудились, это правда и есть город




**ЧАСТЬ ГОРОДА** перекрыта из-за дорожных работ. Вот только непонятно – зачем?

В городе творится что-то странное, местами даже страшное. А Мэй кажется, что у нее кто-то живет в голове и все портит. Возможно, это как-то связано. Кто знает, может, над городом и вправду висит ведьмовское проклятие из хэллоуинского спектакля? А вдруг мир еще не окончательно сломался и четверо друзей могут его починить?

Игра неспешно и обстоятельно ведет нас к главной сюжетной загадке. Путь пролегает по очень взрослым темам и очень точным деталям, собранным с большим вниманием и любовью. Уже такой знакомый город на пересечении разных эпох, живые персонажи и блестяще выстроенные диалоги готовят к тому, что финал будет потрясающим.

И обманывают.

В начале игры часть Опоссум-Спрингс перекрыта из-за дорожных работ. Строители в ярких жилетках так откровенно намекают, что надо подождать и откроется нечто удивительное, что в привычку входит каждое утро бежать проверять, не окончился ли ремонт. Ближе к концу рабочие уходят, и оказывается, что в той стороне ничего интересного нет.

Точно такие же чувства охватывают, когда разогнавшееся к концу действие выводит нас к разгадке главной тайны города. А она оказывается пришитой к тончайшей атмосфере такими грубыми стежками, что та едва не рвется под тяжестью.

■■■

Так легко объяснить, что в Night in the Woods вышло неудачным, недоделанным, неубедительным и не оправдало надежд. Намного сложнее вычленить момент, когда блестяще написанные диалоги, тоскливые виды городка, любимые друзья и старающиеся быть заботливыми родители вдруг взяли и навек поселились в голове. Наверное, потому, что у каждого этот момент будет свой.

Night in the Woods потребует большой кредит доверия и в итоге не оправдает всех ожиданий. Но то, в чем ей действительно удастся преуспеть, искупит разочарование сполна. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– простая, но эффектная картинка;
– живые герои;
– блестящие диалоги;
– музыка.

**ОГОРЧИЛО:**
– игра собрана из отдельных несвязанных частей;
– разгадка тайны прилеплена впопыхах;
– унылая рутина.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Самое сложное в этой игре – осилить тоскливую, медленную рутину первых дней. Night in the Woods требуется время, чтобы зацепить игрока своими крошечными крючками. Но после этого вам уже не вырваться.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**7,5**
«Отменно»

**ЖАНР** Стелс, приключения **ИЗДАТЕЛЬ** Focus Home Interactive **РАЗРАБОТЧИК** Cyanide Studio
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Кооператив **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel i5-2500 3,3 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

# STYX: SHARDS OF DARKNESS

## СТАРЫЙ ВОР ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

**ДЕНИС ПАВЛУШКИН**

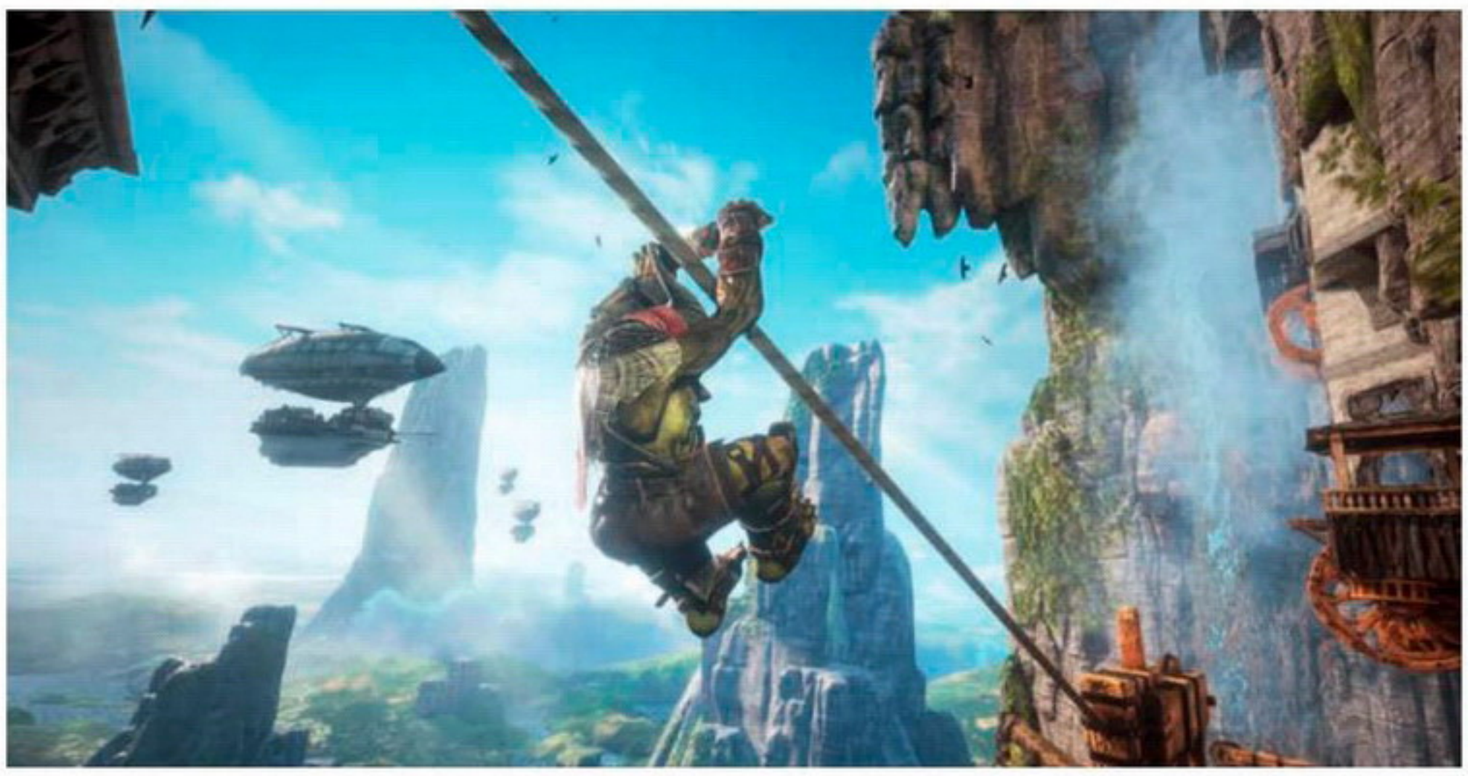
Эх, старина Стикс... Ехидный, ушастый, проворный гоблин Стикс. Все-то тебе не везет. В **Of Orcs and Men** тебя запихнули ради галочки, но одним юмором и харизмой посредственную игру не вытащить. А дебютная **Styx: Master of Shadows**, хоть и понравилась поклонникам стелса, всем остальным показалась далеко не блестящей игрой.

Улыбнулась ли угрюмому гоблину-лазутчику удача на этот раз, в **Styx: Shards of Darkness**? Если коротко, то нет. Впрочем, это вовсе не значит, что продолжение получилось скверным.

### ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЕЛЕНЫЙ

Shards of Darkness обходится без прелюдий. После событий первой игры прошло время. Древо Мира, источник магической субстанции – янтаря, – разрушено, а вместе с ним и парящий город Акенаш, буквально свалившийся с небес на землю. Спешно собрав вещи, Стикс отправляется в рыбацкий город Тобен, кишащий преступниками всех мастей. Местечко аккурат для нашего «героя».

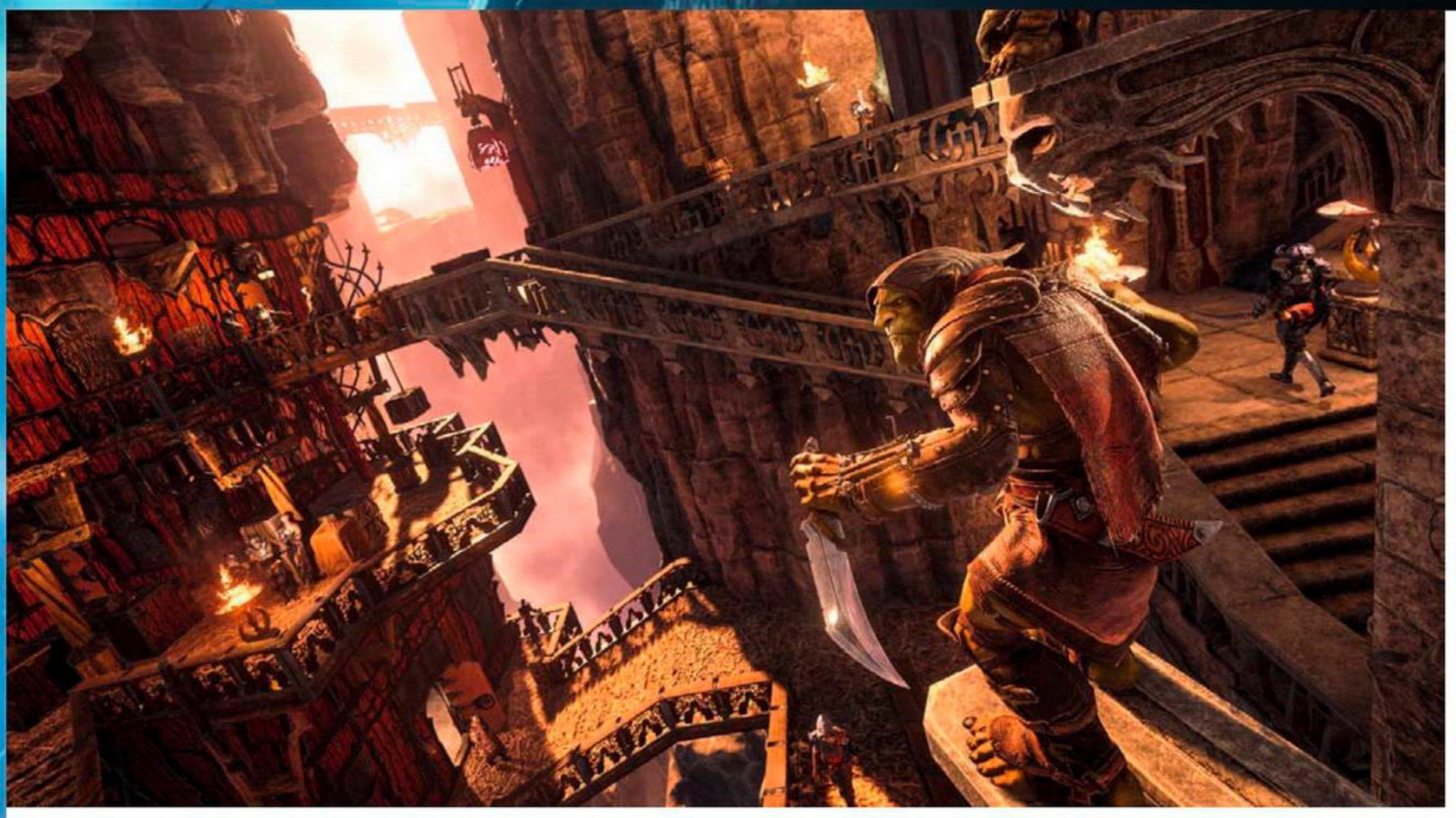
Но и там он не нашел спокойной жизни. Мир заполонили орды безмозглых гоблинов. Темные эльфы отлавливают зеленокожих живьем, контрабандисты торгуют ими, а людские кланы снаряжают карательные отряды для охоты на полоумных карликов. Как раз от предводителя одного из таких отрядов Стикс и получает контракт. Обманчивый в своей простоте контракт. Ох, не стоило бедолаге соглашаться...

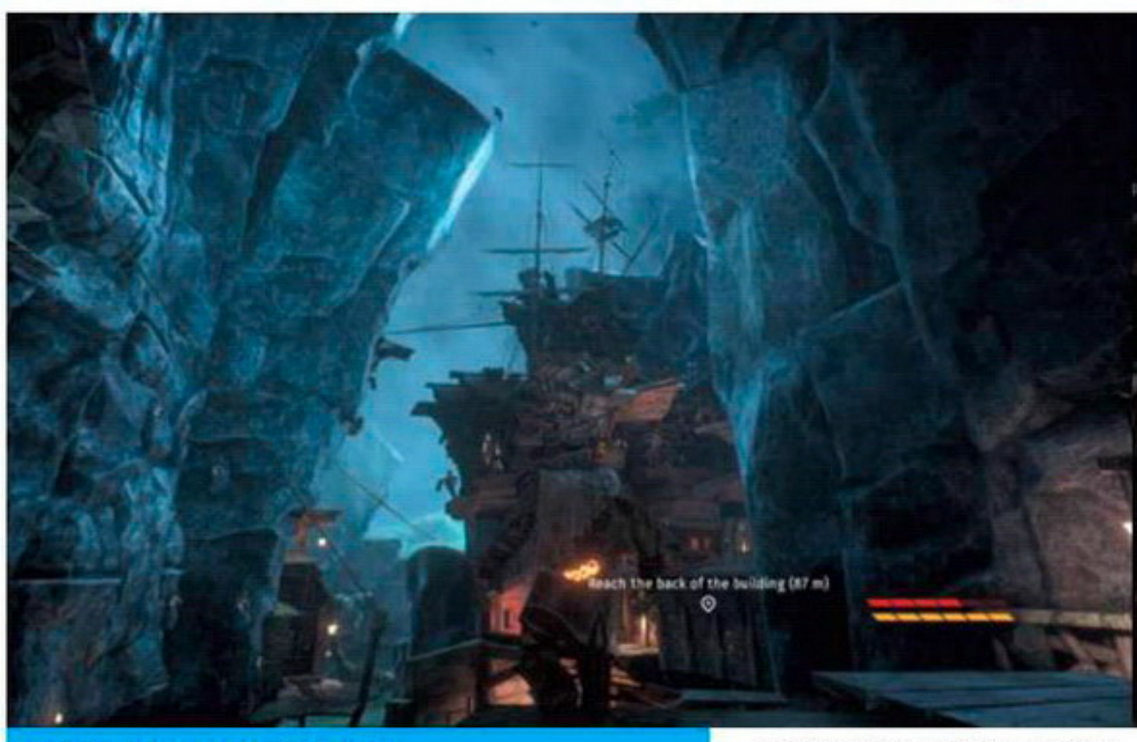


**МЕСТАМИ STYX** не стелс, а приключение. И это помогает прочувствовать, что гоблин крепко любит свое дело

Завязка вроде и интригующая, но сюжет удивить не сможет. Он не идет ни в какое сравнение с историей в Styx: Master of Shadows. Там она тоже не блистала, но спасал яркий сюжетный поворот, представлявший все события с нового ракурса. В Styx: Shards of Darkness попытались сделать нечто похожее, но ничего, кроме безразличия, здешняя «шокирующая развязка» не вызывает. О приличной подаче сюжета речи не идет.

Обиднее всего, что и сам Стикс пострадал от рук сценаристов. В редкие моменты он, как встарь, отпускает едкие комментарии, грязно ругается и выглядит очень грозно, несмотря на малый рост. Однако чаще всего он просто глупо шутит. И нередко





**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ** в Тобен.
Дыра дырой, но для гоблина – райские кущи

**НА ЛИЦО УЖАСНЫЙ**, но добрый внутри.
И глаза наконец-то изменили цвет

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** PC
**СКОЛЬКО:** одиннадцать часов

пытается заигрывать с «четвертой стеной». Стикс размышляет про «будто для него созданную» архитектуру, постоянно сыплет отсылками к современной поп-культуре, а после смерти и вовсе напрямую обращается к игроку в сценках, похожих на те, что были в **Batman: Arkham Asylum**.

С каких пор Стикс понимает, что он внутри игры? Загадка. Of Orcs and Men и первая Styx были серьезными проектами, и такая внезапная смена тона кажется неуместной. Разные сцены в случае Game Over, конечно, способны развеселить, но стоило ли ради этого радикально менять настроение игры?

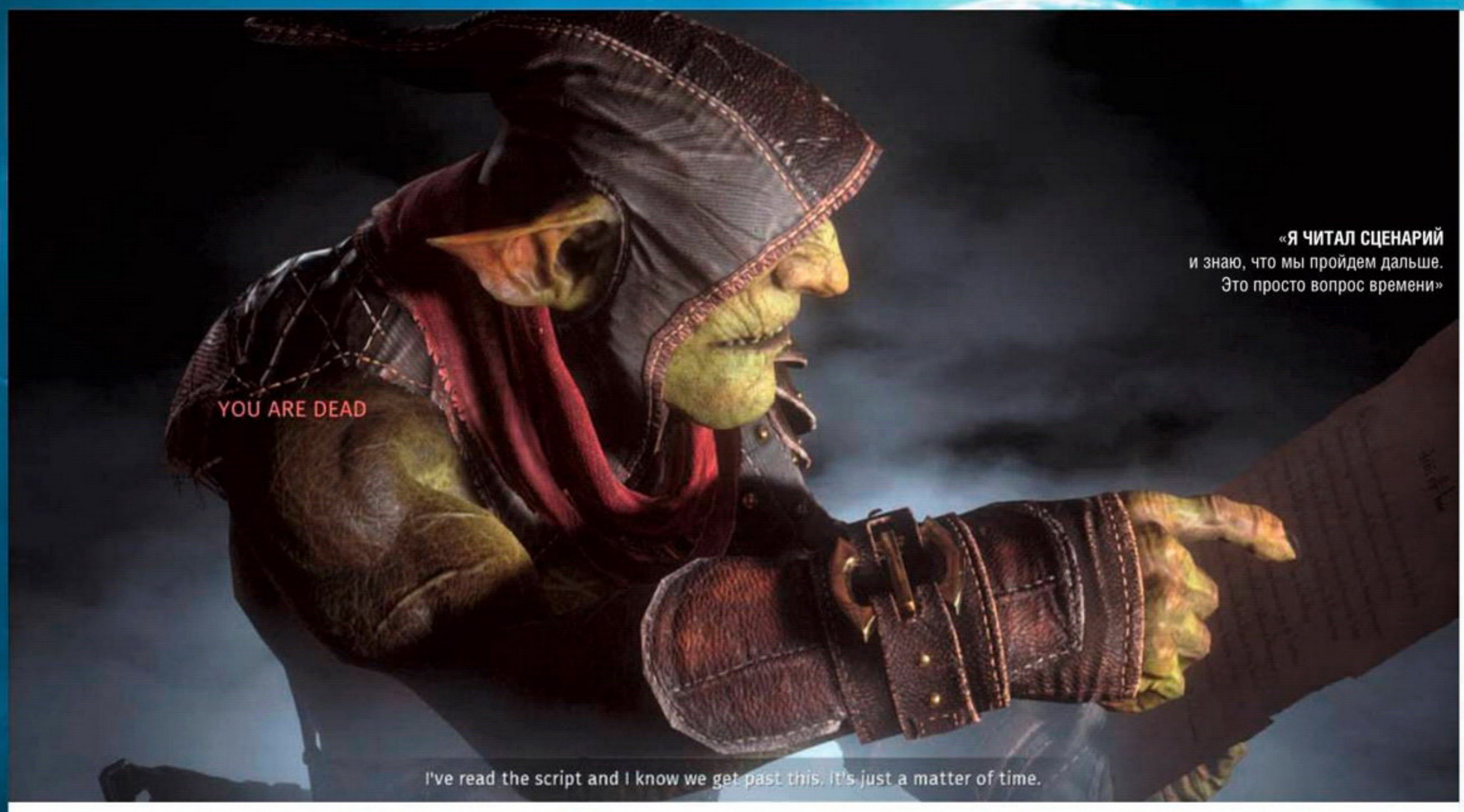
Так или иначе, вас наверняка порадует (или, наоборот, разочарует), что перед нами почти та же игра, что и три года назад. Только с бюджетом побольше. Разработчики из **Cyanide Studios** не сломали то, что хорошо работало в оригинале, но и работу над ошибками провели с горем пополам.

## ГОБЛИН – В КАЖДОЙ БОЧКЕ ЗАТЫЧКА

Дизайн уровней в первой части хвалили даже те, кому игра не по душе. В просторном Акенаше была уйма мест, чтобы карабкаться, красться, откалывать акробатические кульбиты и прятаться в потемках. Куда ни пойди – всюду есть способ пройти дальше. Styx: Shards of Darkness осталась верна этой традиции и даже смогла преумножить достижения предшественницы.

Переезд на движок **Unreal Engine 4** пошел серии на пользу. Локации в Shards of Darkness огромны, и в них не бывает скучно. Куда бы ни занесла Стикса нелегкая – в помойные трущобы Тобена или зловещую столицу эльфов Коррангар, – всюду перед ним открываются десятки маршрутов. Уровни стали еще «выше», чем прежде, и забеги по крышам и карнизам соседствуют с напряженной игрой в прятки на земле, где полно стражи. А еще игра сильно похорошела. Cyanide Studios с трудом дается анимация кат-сцен (уж больно дергано двигаются персонажи), но игра с освещением порой вызывает теплые воспоминания о ранних частях **Thief**.

Несмотря на масштабы, уровни всегда выстроены так, чтобы подчеркнуть невиданное проворство Стикса. Повсюду обязательно найдутся огромные люстры, норовящие упасть на голову страже, или чаши с водой, которую можно отравить. До цели почти всегда можно добраться чуть ли не дюжиной способов: вскарабкаться по канату, проползти по вентиляции, допрыгать по крышам и карнизам либо огородами обойти стражу. Чаще всего от игрока требуется все это совместить.



**ВО ВРАТАХ КОРРАНГАРА** порой голова от высоты кружится. Зато какой вид!

**ТЕХНИКУ БЕЗОПАСНОСТИ** местные враги злостно игнорируют. Бочки с кислотой даже лентами не обозначают. Им же хуже...

Забавно, но, хотя у игрока всегда есть шанс использовать какую-нибудь способность, игра не вынуждает это делать. Вообще. О том, что гоблин-шпион способен и поколдовать, можно попросту забыть, ведь он так здорово лазает по отвесным стенам. Обилие возможностей может озадачить, но авторы постарались сделать так, чтобы дороги всегда были очевидны. Благодаря этому в шкуре Стикса ощущаешь себя поистине неуловимым гоблином, играючи ныряющим из одной лазейки в другую. Как настоящий мастер теней, а Стикс, на минуточку, таков и есть.

Весь позитив портит пара мелочей. Как и предшественница, Styx: Shards of Darkness без зазрения совести использует уже пройденные уровни по несколько раз, слегка меняя врагов. Великое дело, если учесть, что (в идеале) Стикс и так не попадется никому на глаза. Да и впечатление это портит: исследовать локации всегда увлекательно, но разные, а не одну и ту же. Вдобавок игра любит время от времени забрасывать героя в места, где акробатика невозможна, а «коридорный» стелс ощутимо скучнее.

## НА ВСЕ РУКИ МАСТЕР

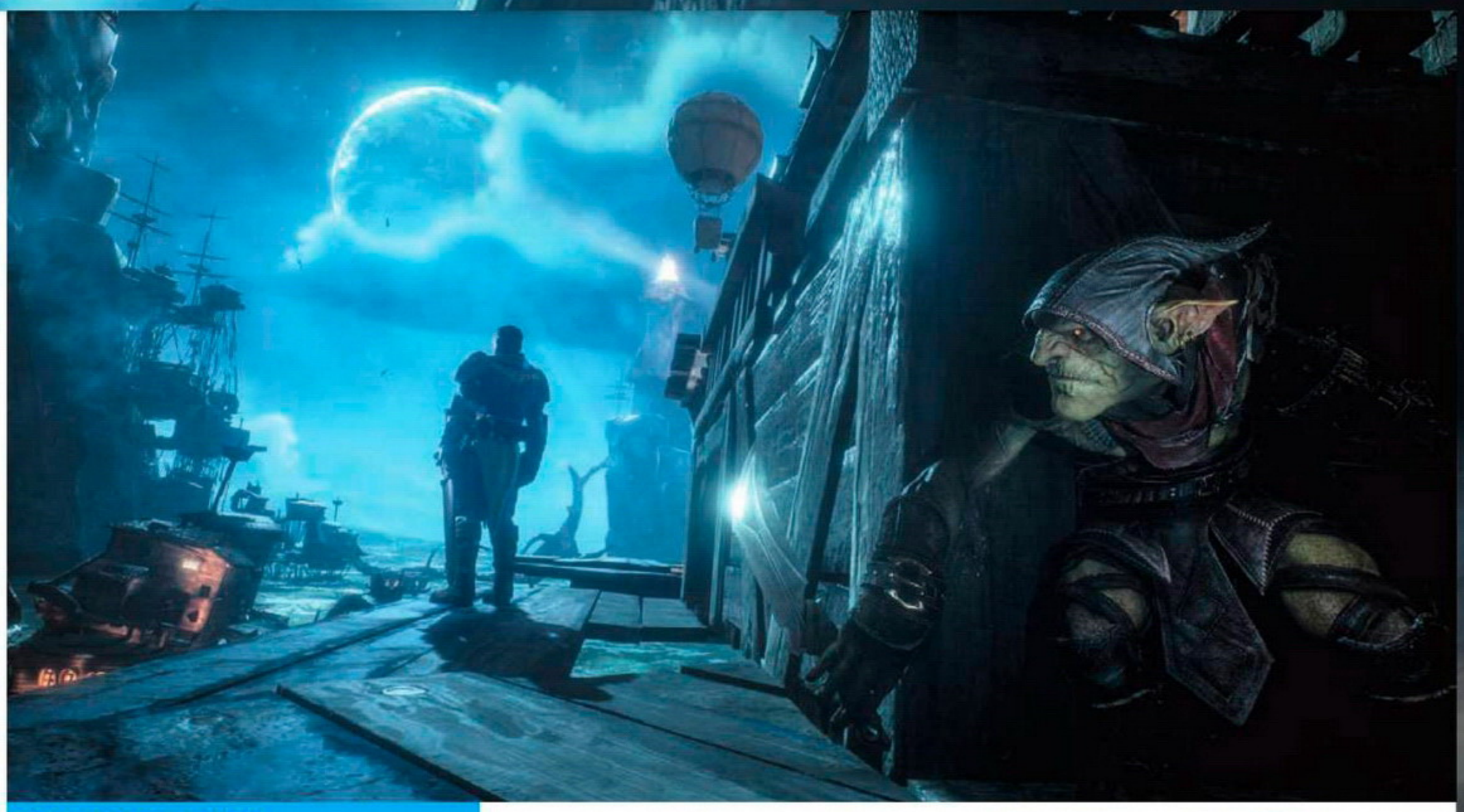
В промежутках между миссиями герой попадает в убежище – безопасный уголок, где можно передохнуть, прокачать навыки и пополнить запас предметов.

Стикс, может, и великолепный разведчик, но боец из него никакой. Во-первых, любой враг убьет его с одного-двух ударов. Во-вторых, боевая система по-прежнему не выдерживает никакой критики. Поэтому гоблин компенсирует свой рост всяческими хитрыми навыками, рассеянными по древу прокачки. На вершине каждой из веток всегда находится особое умение, одно из двух на выбор, но получить его можно только в обмен на кварц – редкий эльфийский минерал.

Помимо обычных бонусов вроде «выше прыгать» или «быстрее бегать», есть и необычные находки. Как вам навык, заставляющий Стикса задумчиво мычать каждый раз, когда ему на глаза попадается нечто ценное?

Фирменная способность гоблина – призыв одноразовых клонов – никуда не делась. Здесь, в отличие от первой части, копии не уступают в ловкости оригиналу: карабкаться и прятаться они умеют ничуть не хуже. Очень удобно, особенно если приобрести навык, позволяющий поменяться местами с клоном. Если пустышка умрет по пути, забираясь в особо опасные дебри, – не жаль. Если дойдет до места целой, можно тут же в нее вселиться. А вот прятать клонов в шкафы и сундуки с целью устроить засаду, увы, больше нельзя.

Зато появился простенький крафтинг. Из подручных материалов на верстаках разрешено собирать полезные в хозяйстве вещи – зелья здоровья, болты для мини-арбалета, отмычки и прочее. Некоторые инструменты Стикса удивляют больше, чем другие. Например, кокон для дистан-



## О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Версия, в которую мы играли, полностью на английском языке.

ционного вызова клона или особый одеколон, маскирующий гоблинский запах, – а то местные гномы легко унюхают Стикса в любом укрытии. Если дотошно выполнять все дополнительные задания и обшаривать все потайные уголки на уровнях, можно разжиться новым оружием и броней. Одеяния алхимика, к примеру, позволят Стиксу крафтить предметы когда угодно, но полная склянок броня будет громко бренчать при беге и перекатах.

Скромное, но уютное гнездышко героя также служит отличным местом, чтобы дождаться напарника для кооператива. Всю игру от начала до конца можно пройти с товарищем – «идеальным клоном», которого Стикс вызывает, чтобы облегчить себе задачу. Увы, мультиплеер здесь исключительно для галочки, поскольку уровни рассчитаны на прохождение в одиночку и командная работа нигде не требуется.

■■■

Styx: Shards of Darkness – это сиквел в самом классическом смысле этого слова. Всё то же самое, но больше. К сожалению, с теми же ошибками и недочетами.

**ХОТЬ КРЫШИ И МАНЯТ** безопасностью, обязательно придется спуститься. А потом попробовать снова найти путь наверх

Интересные многоступенчатые уровни... но они повторяются всю вторую половину игры. Харизматичный, но фонтанирующий неуместными шутками главный герой. Необычные способности – только о них можно вообще не вспомнить.

Игра, как и ее главный герой, будто плевать хотела на то, что о ней думают. Либо ее любят, либо обходят как зачумленную. Поэтому она даже не пытается стать лучше и привлекательнее для окружающих. Подойдет такой подход далеко не всем, но фанатам хардкорных стелс-экшенов Styx: Shards of Darkness придется по вкусу.

Главное, как говорит Стикс, не шуметь. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– отличный дизайн уровней;
– впечатляющая свобода действий;
– атмосферный саундтрек;
– яркое ощущение собственной ловкости и хитрости.

**ОГОРЧИЛО:**
– игра наступает на те же грабли, что и первая часть;
– сюжет обрывается слишком резко;
– недоразвитый кооператив.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Грубоватый и явно устаревший, но по-своему захватывающий стелс-экшен. Здесь не найти глубокого сюжета и отличной режиссуры, но это с лихвой окупается свободой действий, запутанными уровнями и сложностью. Пока вор Гаррет пребывает в бессрочном отпуске, гоблин Стикс с радостью его подменяет.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**7,0**

«Достойно»

**ЖАНР** Приключения
**ИЗДАТЕЛЬ** Warner Bros. Interactive Entertainment
**РАЗРАБОТЧИК** TT Games, Traveller's Tales
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет, кооператив, общий экран
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One
**НЕОБХОДИМО** Intel Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

# LEGO WORLDS

## ЗЕМЛЯ В КУБЕ

**АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО**

Приставкой **LEGO** в названии отмечен добрый десяток игр, основанных на популярных фильмах и книгах. Такая «легоизация» шла на пользу всем – правообладателям, производителям игрушек, разработчикам и, разумеется, игрокам. Достаточно вспомнить **LEGO Star Wars** или **LEGO Hobbit**, с их аккуратным, бережным и эффектным переосмыслением культовых произведений в рамках кубизма.

Впрочем, у этой тенденции есть и очевидные минусы.

Во-первых, LEGO-игры уже порядком приелись. Выходят они регулярно, а геймплей в них почти не меняется. Разве что в недавней **LEGO Star Wars: The Force Awakens** появились элементы шутера с укрытиями. И даже фирменный юмор, способный вызвать счастливую улыбку как у ребенка, так и у взрослого, уже не слишком хорошо отвлекает от общей вторичности.

Во-вторых, почти все достойные внимания франшизы успешно «легоизированы», а двигаться вперед все-таки нужно. А потому команда **TT Games** обратилась к популярному сегодня жанру песочниц. Открытый мир, богатство материалов и инструментов для крафта, полная свобода самовыражения – то есть почти идеальный игровой формат для знакомого с детства конструктора.

Скажем сразу: эксперимент удался. **LEGO Worlds** – это **Minecraft** с человеческим лицом, звериными возможностями и душевной историей. Перед нами игра, способная с легкостью необычайной сожрать десятки часов вашего свободного времени.

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** семь часов

## ЗВЕЗДА КУБИЗМА

На фоне творения Маркуса Перссона и ему подобных LEGO Worlds выделяется наличием сюжета. В окрестном космосе астероид таранит ракету, та пикирует к ближайшей планете и постепенно разрушается до такой степени, что космонавт просто вываливается из нее и продолжает свободное падение.

А в это самое время вкрадчивый голос рассказывает вам о мире игры и о ваших целях в ней. А цель проста – стать мастером-строителем. Только главный герой этого еще не знает, да и вообще ему не до того – он на огромной скорости мчится к поверхности планеты. И прямо во время этого полета вам предлагают смоделировать облик персонажа, начиная от пола и заканчивая цветом волос.

Обольщаться не стоит, местный редактор внешности довольно беден: две пары рук и ног, столько же причесок и голов. Другие образы можно отыскать на планетах, – одна из них, кстати, стремительно приближается, и пора выбирать место для приземления. Бравый космонавт грохнется, стряхнет пыль со шлема и ринется познавать новый мир.

Чтобы соответствовать высокому статусу исследователя новых территорий, герой обзаведется оружием, похожим на гравитационную пушку из **Half-Life 2**. С ее помощью можно добавить в свою коллекцию любой объект и после расположить его где угодно. Разумеется, если есть нужные ресурсы – монеты разных цветов, в зависимости от объекта.

**ВНЕШНИЙ ВИД** главного героя изменяется нажатием одной кнопки, что очень удобно, если играешь с подругой

**У РАКЕТЫ** есть ИИ с неплохим чувством юмора

Самый важный ресурс в игре – это золотые блоки. От их количества зависит дальность полета вашей ракеты. Чем больше соберете, тем дальше сможете улететь. Собственно, с поиска этих блоков и начинается игра.

## СТРОИМ, ЧТОБЫ УЛЕТЕТЬ

На самой первой планете необходимо найти три золотых детали, чтобы ракета сама себя откопала. Не удивляйтесь чудесам космических технологий от LEGO – ваш звездолет напоминает избушку на курьих ножках из мультфильма «Летучий корабль» и весь-

**ОКРУГЛИСЬ**, Плотва!

**В ЭТОМ МИРЕ** можно провести не один десяток часов

ма эмоционально реагирует на новые блоки. В первых трех мирах вас знакомят с возможностями по созиданию, разрушению, терраформированию и копированию того, что уже построено. Все эти возможности сюжетно обоснованы, и, пока вы не соберете все золотые блоки, никто не позволит создавать новый мир с нуля. А вот изменять существующий – всегда пожалуйста.

К примеру, на второй сюжетной планете первобытные люди попросят вас проложить тропу на вершину горы, чтобы можно было с нее спуститься, или распилить скелет динозавра, ведь в нем застряла жена одного из поселенцев. На третьей вместо деревьев растут конфеты, а по поверхности бегут молочные реки. И в этой сладкой долине нужно помогать людям возводить стены, красить дома и по ходу дела копировать их себе в коллекцию.

В итоге, подлетая к четвертой планете, мы уже полностью готовы к строительству и покорению миров. Но и там не все гладко – местных жителей донимают зомби, – и как-то надо защищать аборигенов, иначе не получить новых блоков для ракеты.

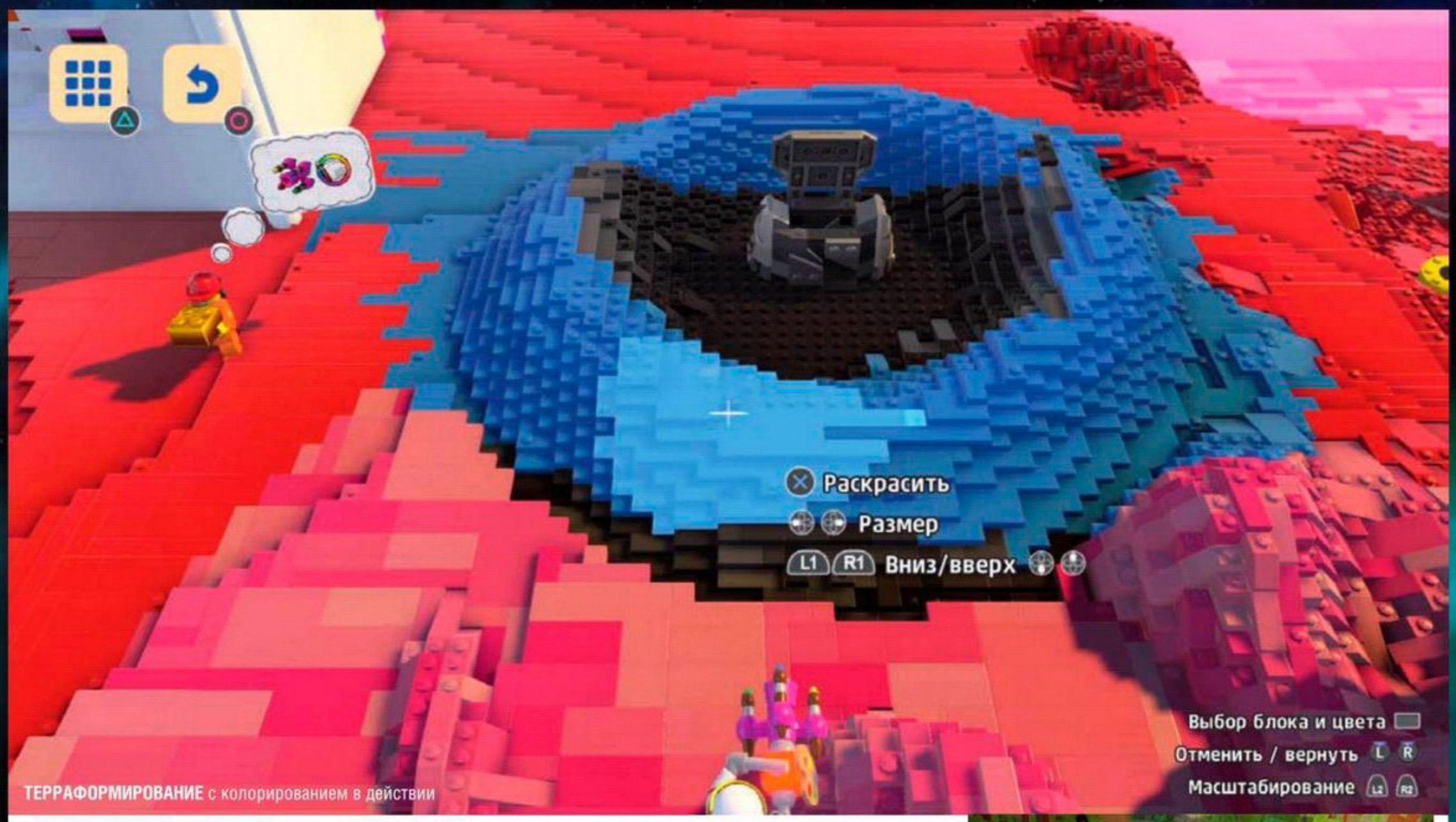
Задачка та еще, ведь оружия вы пока не получили, а голыми руками драться неудобно. Но расстраиваться некогда, вас ждут новые миры с новыми постройками, растениями и животными, поэтому садитесь за руль трактора, опускайте ковш и давите чудищ, попутно раскапывая половину острова (да, на планетах есть острова).

Можно пойти другим путем – создать себе коня и забить противника копытами. А можно вообще ничего не делать, а расставлять скелеты мамонтов с предыдущих планет, разбивать их и кормить костями собак. Вы же тут всемогущий пришелец со звезд – вам и решать.

## НЕБОЛЬШОЙ КИРПИЧНЫЙ ЗАВОДИК

По мере развития сюжета растут и ваши строительные возможности. Поначалу для сотворения доступны лишь простые формы, но, если детально исследовать каждую планету, коллекция элементов будет стремительно пополняться, и в конечном итоге вы сможете создать любые объекты, порожденные вашей фантазией. Допустим, прорыть в земле огромный кратер, покрасить его стены в синий цвет, возвести там замок и населить его вампирами, а во дворе сделать загон для единорогов и прочих сказочных тварей. При этом все существа ведут себя вполне естественно: спят, гуляют, дерутся друг с другом, едят и иногда даже мычат, лают и чирикают.

Хотя игра в общем-то про детский конструктор, физическая модель в LEGO Worlds совсем не игрушечная. У персонажей есть инерция: при беге их заносит, они спотыкаются, падают. И, что важно, всячески выражают свои эмоции. Особенно это касается главного героя. Он балансирует на веревках, пугается края пропасти и забавно машет руками при падении. А еще подпрыгивает на горящих углях и лаве и не забывает позировать на камеру.




**ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ** с колорированием в действии

**ГРАФИКА В ГОНКАХ** прошла полный цикл и вернулась к своим истокам

Выглядит все происходящее стильно. Кубизм нисколько не мешает игре радовать красотой и эффектами. Из вулканов извергается лава, под водой шныряют акулы и прочая живность, по небу плывут облака, а по поверхностям планет вышагивают тысячи необычных существ. Удивительно, но эту пластиковую вселенную хочется изучать не меньше, чем какой-нибудь дорогостоящий блокбастер с открытым миром.

И ведь нельзя сказать, что проект лишен недостатков. Например, кому-то может прийтись не по вкусу местная суета. Постоянно приходится мотаться между мирами, ведь существо, весьма интересующее жителей какого-нибудь поселения, всенепременно обитает в другой части галактики. И если б в игре был хороший дневник задач, ориентироваться стало бы проще. Дел столько, что через несколько минут после получения задания вы забываете, кто и, главное, зачем вам его дал!

■■■

Но именно задания и стилистика LEGO выгодно отличают игру от одного из главных современных «поглотителей свободного времени» – Minecraft. Здесь даже самые мрачные планеты красочны, а самые необычные миры сюжетно обоснованы. Если прежде вы избегали проектов подобного жанра из-за того, что там не было истории, то игра от TT Games может вам подойти. Она симпатичная, дарит безграничные возможности, не ведет игрока за ручку по сюжету и позволяет посмотреть на сотворение миров через призму LEGO. ■

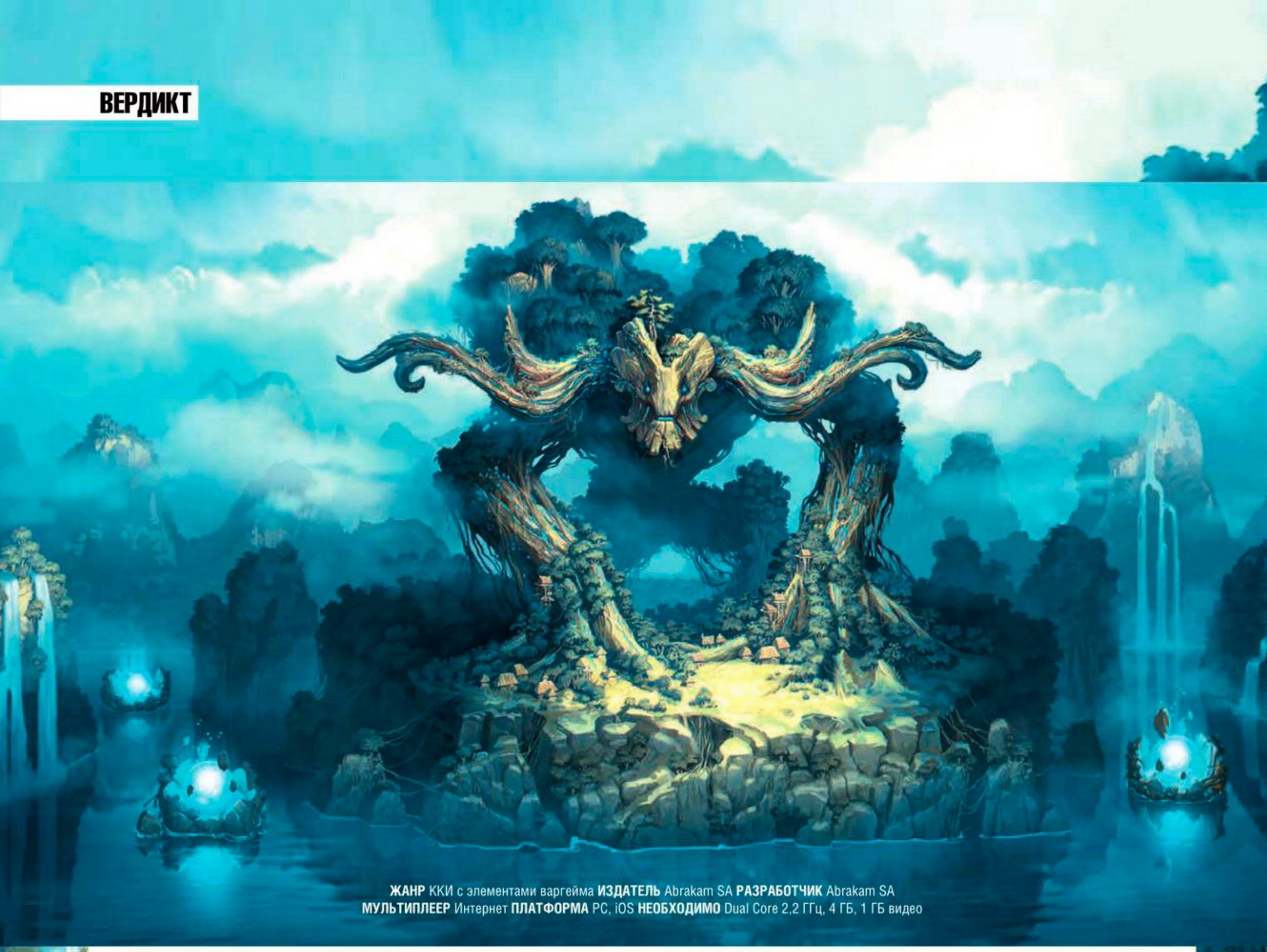
**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Игра полностью на русском языке.

**ПОРАДОВАЛО:**
– забавный сюжет;
– симпатичная анимация;
– уйма необычных миров и персонажей;
– иногда обитатели планет радуют нестандартными ситуациями.

**ОГОРЧИЛО:**
– отсутствие дневника для заданий;
– некоторые из них порождают ненужную суету.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
LEGO-мир в 4K: квадратная, концептуальная, красочная и компанейская игра. Одна из лучших представительниц в семействе LEGO-игр.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**8,0**
«Отменно»

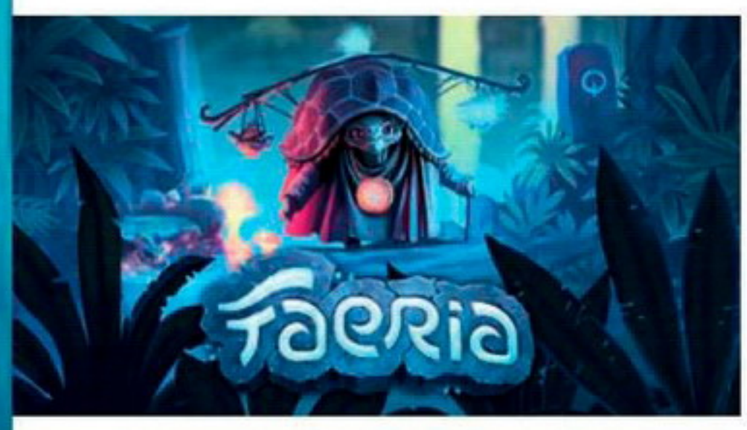


**ЖАНР** ККИ с элементами варгейма **ИЗДАТЕЛЬ** Abrakam SA **РАЗРАБОТЧИК** Abrakam SA
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет **ПЛАТФОРМА** PC, iOS **НЕОБХОДИМО** Dual Core 2,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

# FAERIA

## ПОКАРАЙ МЕНЯ, БОЛЬШАЯ ЧЕРЕПАХА!

**ПАВЕЛ ИЛЬИН**




С появлением **Hearthstone** жанр цифровых ККИ расцвел. На смену клонам **Urban Rivals** с обязательной кнопкой pay-to-win пришли порты настолок и самобытные проекты. На фоне тысяча первой попытки повторить успех **Blizzard** релиз **Faeria** стал долгожданным и очень заметным событием.

Игра успешно начала свой путь на **Kickstarter** в 2013 году, в эпоху **Scrolls** и **Might & Magic: Duel of Champions**, когда главных игроков рынка еще и в помине не было, но затем пережила смену механики и платежной модели. И лишь в марте бельгийцы из **Abrakam** представили публике финальную версию игры своей мечты.

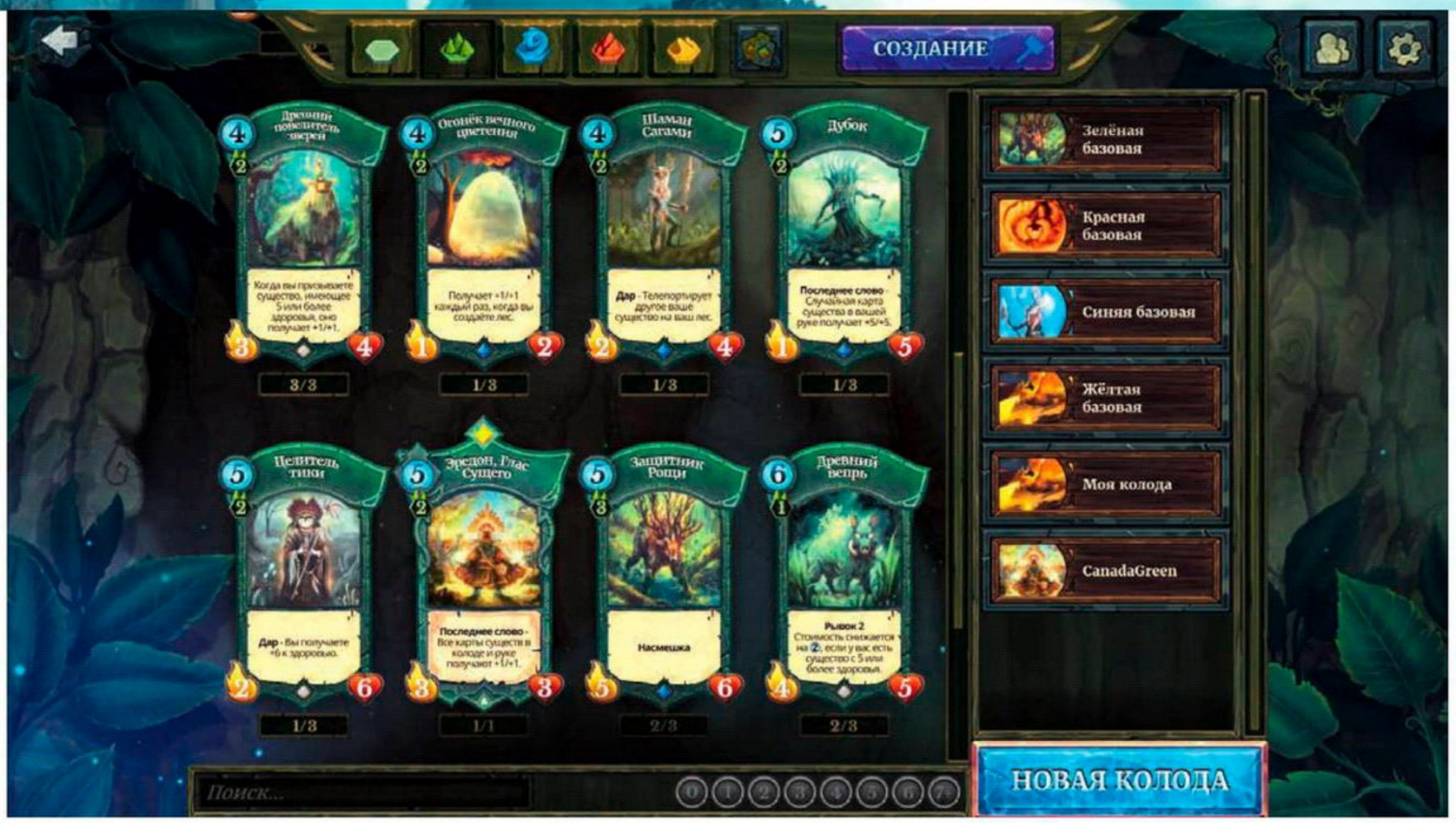
### ИЗ ВОДЫ НА СУШУ

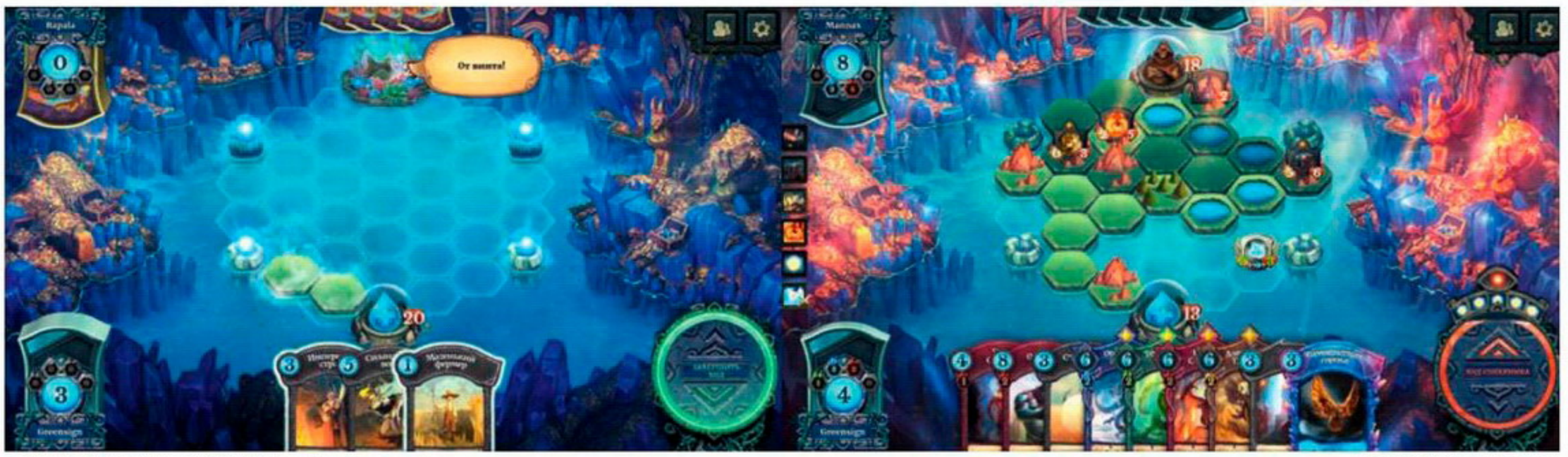
Издалека Faeria напоминает очередную копию **Magic: the Gathering**. Есть сферы героев в двух концах стола, заклинания и существа, призывающиеся на поле за очки маны, а цель – нанести противнику двадцать единиц урона. На этом сходство заканчивается. Карта из шестиугольников заполнена водой, и ради розыгрыша существ оба игрока обязаны каждый ход создавать земли. Карты для этого не требуются, справа от руки в магическом шаре есть все инструменты. За один раз можно выставить два шестиугольника нейтральной земли (степи) или один из четырех цветных – пустыню, лес, горы или озеро.

Создания из магических королевств привередливы, большинство требует один-два особых гекса на поле (обязательно под вашим контролем!), а самые мощные и дорогие карты заставят вас комбинировать виды ландшафта. Призывать миньонов можно только в подходящий гекс, что заставляет играть позиционно. На случай, если все нужные участки запрут вражеские существа, занятую землю всегда можно перекрасить. Если превращать воду в землю уже не требуется, можно взять лишнюю карту или добавить в пул одно очко маны.

Второе важное отличие игры от остальных цифровых ККИ в глаза не бросается вообще, но влияет на игру не меньше. Энергия (она так и называется – Faeria) не сгорает в конце хода и не растет сама по себе. В начале раунда заклинатель получает три очка маны и еще по одному за каждого солдата около колодца (их на карте четыре, по два с каждой стороны). Можно несколько ходов ничего не ставить, чтобы потом разыграть очень сильную карту, – рай для комболоколод, только успевай защищаться.

Кривая маны здесь совсем не такая, как в той же Hearthstone. Почти любую карту вы сможете разыграть уже на второй-третий ход, но без поставленной экономики в сере-




**КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОТИВНИКИ** могут похвастаться редкими аватарами, но сражаются плохо

**ПОЛОЖЕНИЕ ТЯЖЕЛОЕ.** Но у нас в руке четыре дракона

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** бесплатная версия игры из Steam
**НА ЧЕМ:** PC
**СКОЛЬКО:** восемь часов

дине партии вы будете пропускать розыгрыш карт. В Faeria вам понадобятся харвестеры. Эти ребята не участвуют в основной схватке, собирают дополнительную энергию и порой имеют приятные пассивные способности. Конечно, у колодца можно поставить любое существо, но при создании колоды лучше четко разделить обязанности.

## ШКАТУЛКА ПАНДОРЫ

К релизу в Faeria появились все стандартные для жанра режимы: дуэли, рейтинговые бои, драфт-арена, одиночная кампания-обучение. Первое сражение вам предложат разыграть еще до регистрации аккаунта, так толком и не объяснив сюжетной подоплеки.

Выполняя тренировочные задания, вы получите первое золото и откроете формулы – готовые колоды разных цветов, вполне способные противостоять ИИ. Интеллектом боты не блещут: из трех с лишним десятков миссий хоть какой-то вызов бросает только пустынный «раш», и то против медленных водных колод.

Кроме стандартного «уничтожь сферу противника», попадаются головоломки, где нужно за один ход выиграть бой. Интереса они, увы, не вызывают, разве только у новичков, а при наличии толики опыта игры в карточные проекты вы сразу найдете решение.

Плохо, что разрозненные квесты никак не связаны, а редкие сюжетные вставки можно прочитать только при загрузке игры. После анимированных кампаний **Infinity Wars** такой подход совсем не радует. Зато с динамикой в соревновательных режимах все прекрасно. Равный по уровню соперник находится быстро, бои длятся дольше, чем в Hearthstone, но затягиваются редко. Особенно удался режим «Пандора». Это привычная «арена»: выбирая каждый раз из пяти карт, мы собираем колоду и сражаемся до трех поражений.

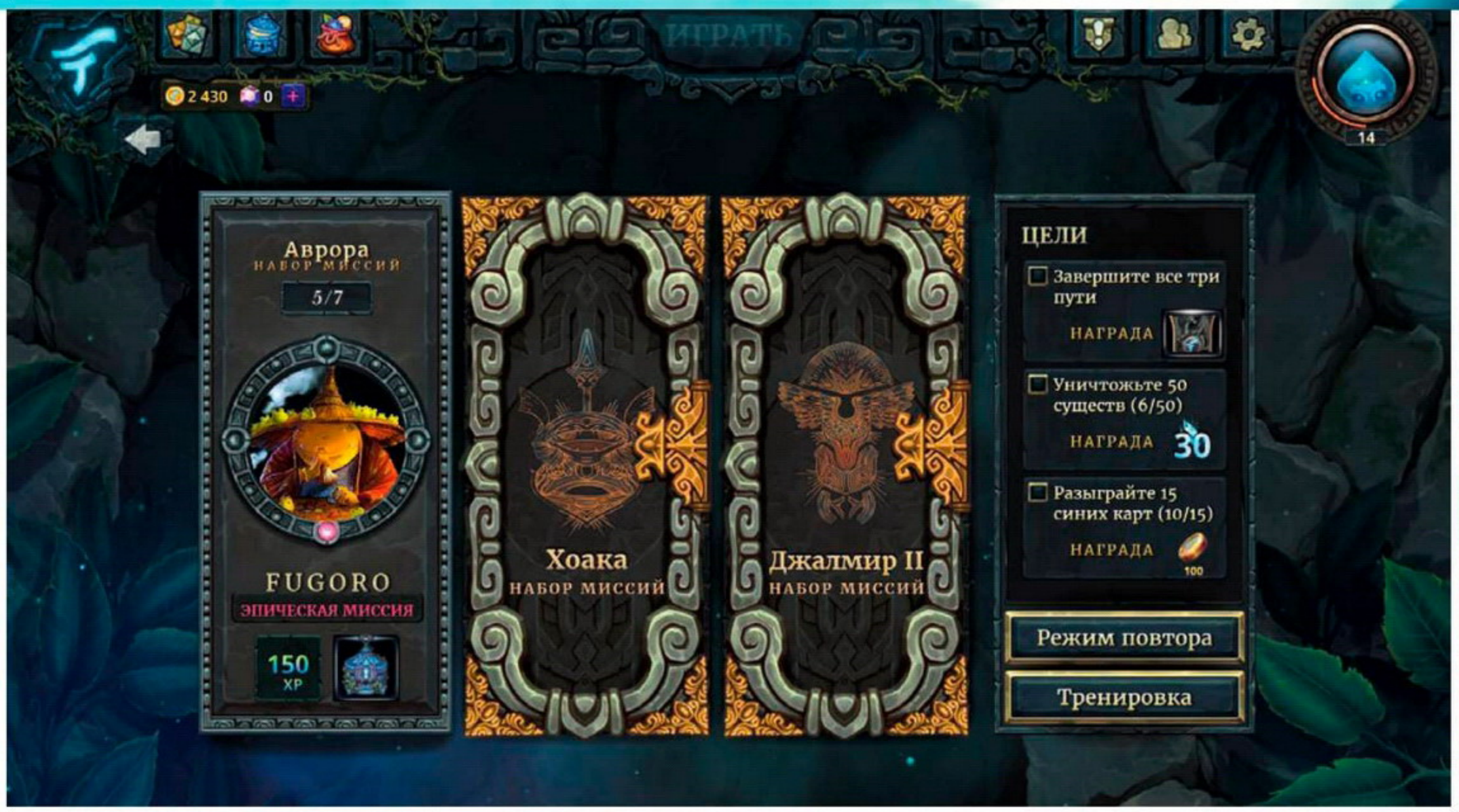
От обычной игры режим «Пандора» отличает наличие карт сокровищ, очень мощных артефактов или существ, порой способных выиграть партию в одиночку. Вы сможете выбрать два сокровища и получите их в середине игры, когда на счетчике сбоку появится пятая карта.

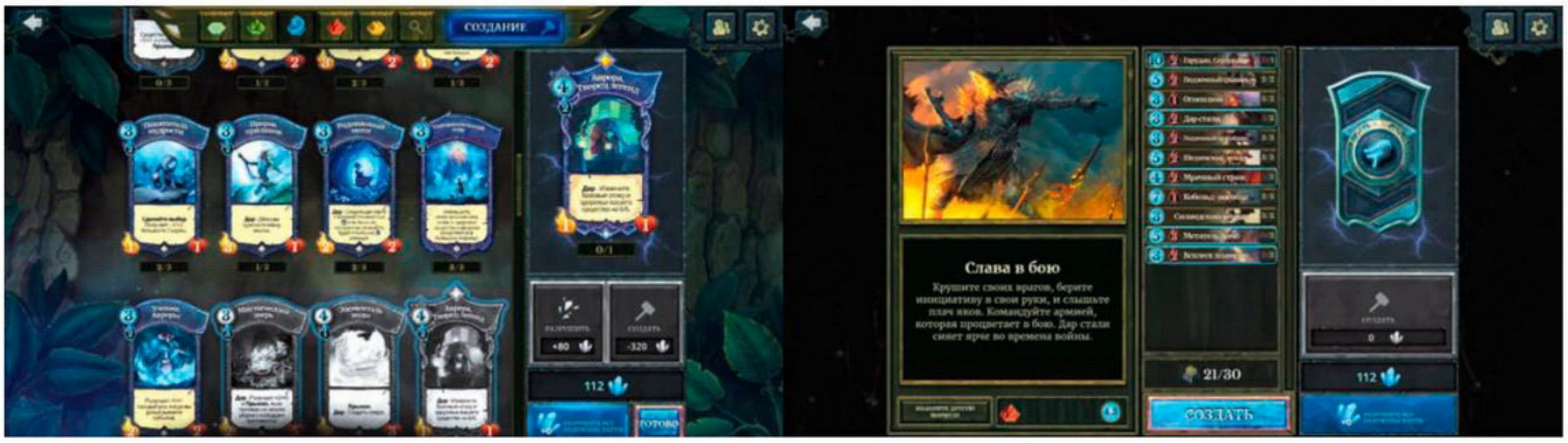
После пробуждения Пандоры колодцы перестают приносить фаэрию, но базовый доход возрастает вдвое. Удачное решение: с таким стимулом партии получаются быстрыми и насыщенными.

## ЧЕТЫРЕ ЦВЕТА

Ключевые слова карт – насмешка, защита, смертоносное касание – перекочевали в Faeria без изменений, но деформируемое

## ВЕРДИКТ




**ЛЕГЕНДАРНЫЕ КАРТЫ** требуют целой кучи кристаллов и серьезно влияют на игру

**ФОРМУЛЫ** задают новичкам вектор развития: на момент открытия половины карт еще нет в коллекции

поле заставляет по-новому взглянуть на привычные ситуации. Возьмем, к примеру, чистый «раш». Мало вызвать толпу гоблинов, нужно довести их до вражеской сферы. Вам предстоит отказаться от боковых тропинок и вести главную дорогу прямо к врагу, создавать точки призыва на передовой.

Одновременно вокруг сферы могут стоять только три существа, поэтому стоит подумать о передвигающих заклинаниях или попросту взорвать ненужных солдат, чтобы освободить место. Типы местности не полностью совпадают с цветами MtG – снова спасибо гексам. Красные бойцы ставят казармы, усиливающие всех вокруг, желтые совмещают хорошую скорость с элементами контроля, а синие могут двигаться по незанятым морским клеткам.

Faeria не сможет догнать творение Blizzard, но ей это и не нужно. Проект достаточно своеобразен, чтобы привлечь даже опытного игрока, и в то же время прост в освоении. При скромном бюджете маленькая студия сделала сбалансированную игру с большим запасом карт (почти триста в первом выпуске, включая сокровища, – можно сказать, рекорд!). Долгая разработка не отпугнула первых игроков, они продолжали верить Abrakam, и студия оправдала их ожидания. Вокруг Faeria

выросло небольшое, но крепкое сообщество, которое точно не бросит игру. Стать его частью легко: золото и сундуки первое время падают очень активно, колоды собираются быстро. Если вам не понравилась эпическая или легендарная карта в бустере – поменяйте ее!

Как и в **«Гвинте»**, в Faeria вы можете нацелиться на одну масть и собирать только нужные карты вдвое быстрее. Донат в игре мягкий, кроме многочисленной косметики (анимированные аватары, скины колодцев и сферы), можно покупать сундуки с картами в среднем по пятьдесят рублей за бустер.

По технической части проблемы есть, но их немного. Игра время от времени падает при составлении колоды, в списке формул иногда слетает кодировка. Но главное, что в боевом режиме все хорошо.

■■■

Faeria не сдвинет с трона Hearthstone, популярную киберспортивную дисциплину, но для остальных цифровых ККИ (**Hex**, **Spellweaver**, **TES: Legends**) станет серьезным конкурентом. Задолго до релиза она прошла проверку на интерес публики. Волшебная страна, поднявшаяся из глубин океана, будет радовать нас еще очень долго. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– оригинальная механика поля;
– режим «Пандора»;
– красивый фоновый арт и отличная музыка.

**ОГОРЧИЛО:**
– схематичные арты на картах;
– матчи двух медленных колод затягиваются;
– технические проблемы.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Faeria – показательный пример инди-игры, предвосхитившей свое время. Авторы заставили себя отсечь все лишнее и выпустили в меру оригинальную, симпатичную и затягивающую игру. Если вы следите за цифровыми карточными играми, с Faeria обязательно следует познакомиться.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**8,0**

«Отменно»

**ЖАНР** охотничий симулятор **ИЗДАТЕЛЬ** Avalanche Studios **РАЗРАБОТЧИК** Expansive Worlds **МУЛЬТИПЛЕЕР** Интернет
**ПЛАТФОРМА** PC; анонсировано для PS4 и Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-4170, 4 ГБ, 1 ГБ видео

# **THEHUNTER:** CALL OF THE WILD

## ЗОВ О ПОМОЩИ

**НИКИТА ВАСИЛЬЕВ**

В Steam **theHunter: Call of the Wild** объявилась без особого шума, но от внимательного взора опытного охотника наверняка не укрылась. И все у нее просто замечательно – открытый мир, разнообразие дичи, живописная графика, сетевой режим для совместных охотничьих вылазок...

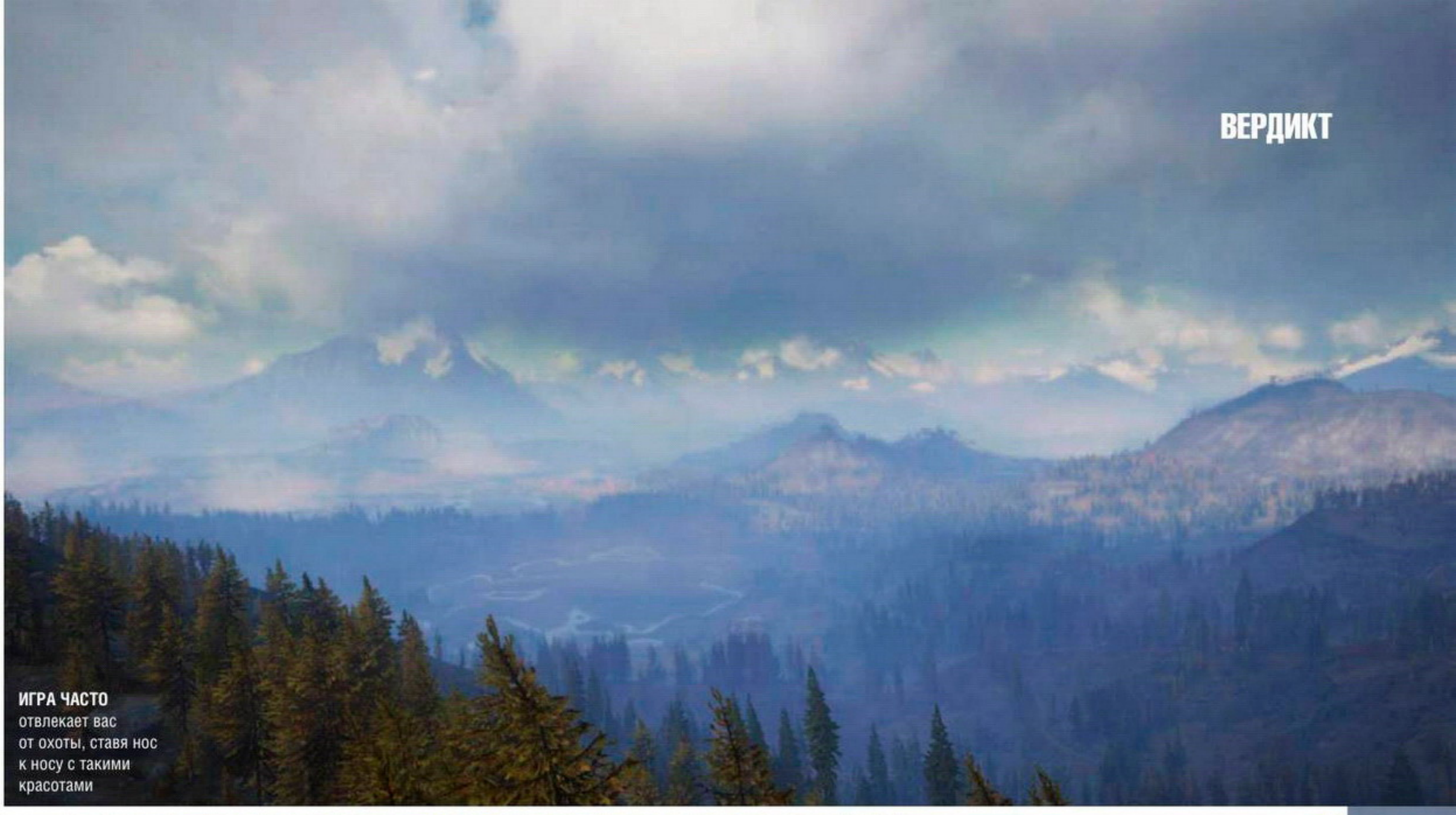
Но один минус сводил на нет все достоинства: техническая реализация проекта ужасна. Многие игроки мучились от частых вылетов, у кого-то игра не запускалась вовсе, да и внутренние баги местами доходили до смешного – от банального просвета текстур до совсем уж абсурдного ускоренного передвижения, если ваш персонаж задерет голову к небу.

Мы долго откладывали этот обзор. Мы терпеливо выслеживали очередную лань, меняли винтовки на ружья и даже отправлялись на охоту с луком, и все это в ожидании обновлений, правящих ворох мелких недочетов. Но чуда не случилось, изменений мы не дождались, а потому и наша оценка будет ниже, чем мы надеялись.

### ПРИРОДНЫЙ КОЛОРИТ

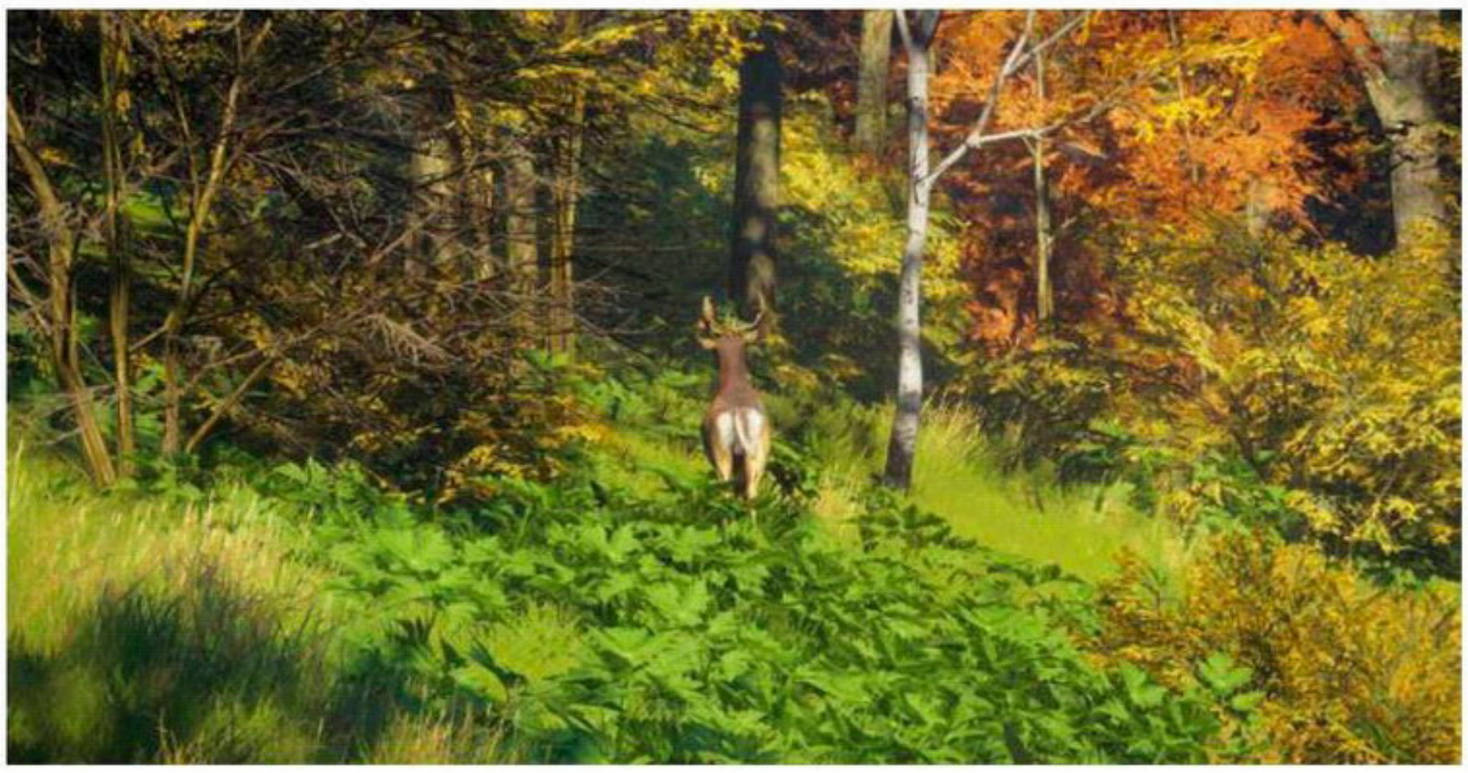
Первое, чем новая theHunter может вас зацепить, – это локации. Их в игре пока две – озерный край Лейтон и заказник Хиршфельден. Отличаются они не только ландшафтом и растительностью, но и видами водящейся там добычи. Для каждой местности вам предстоит подбирать соответствующее снаряжение, но поначалу об этом заботиться не придется, с базовым набором вещей набегаться успеете.

Помогать осваиваться в мире дикой природы будет местный смотритель (он на каждой локации свой). Под его руководством предстоит изучить базовые элементы охоты, такие как поиск зверя по оставленным следам или тонкости незаметного передвижения. Иногда он будет предлагать вам выполнить тот или иной квест – прохо-



**ИГРА ЧАСТО** отвлекает вас от охоты, ставя нос к носу с такими красотами

**ОХОТНИЧИЙ ДОМИК** за умеренную плату. В нем можно подождать до темноты и выйти на ночную вылазку



**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЕМ:** PC
**СКОЛЬКО:** пятьдесят часов

дить их не обязательно, но опыт и деньги лишними не будут.

На самом деле theHunter вообще ни к чему вас не обязывает. Вы начинаете свой путь на краю локации, с винтовкой, горсткой патронов, биноклем и двумя манками, а что будет происходить дальше, зависит только от вас. Хотя это симулятор охоты, вы можете найти для себя множество других занятий, совершенно необязательно ведущих к убийству зверушек, – сбор заметок, коллекционирование рогов, фотоохота и просто медитативные прогулки по чарующему осеннему лесу.

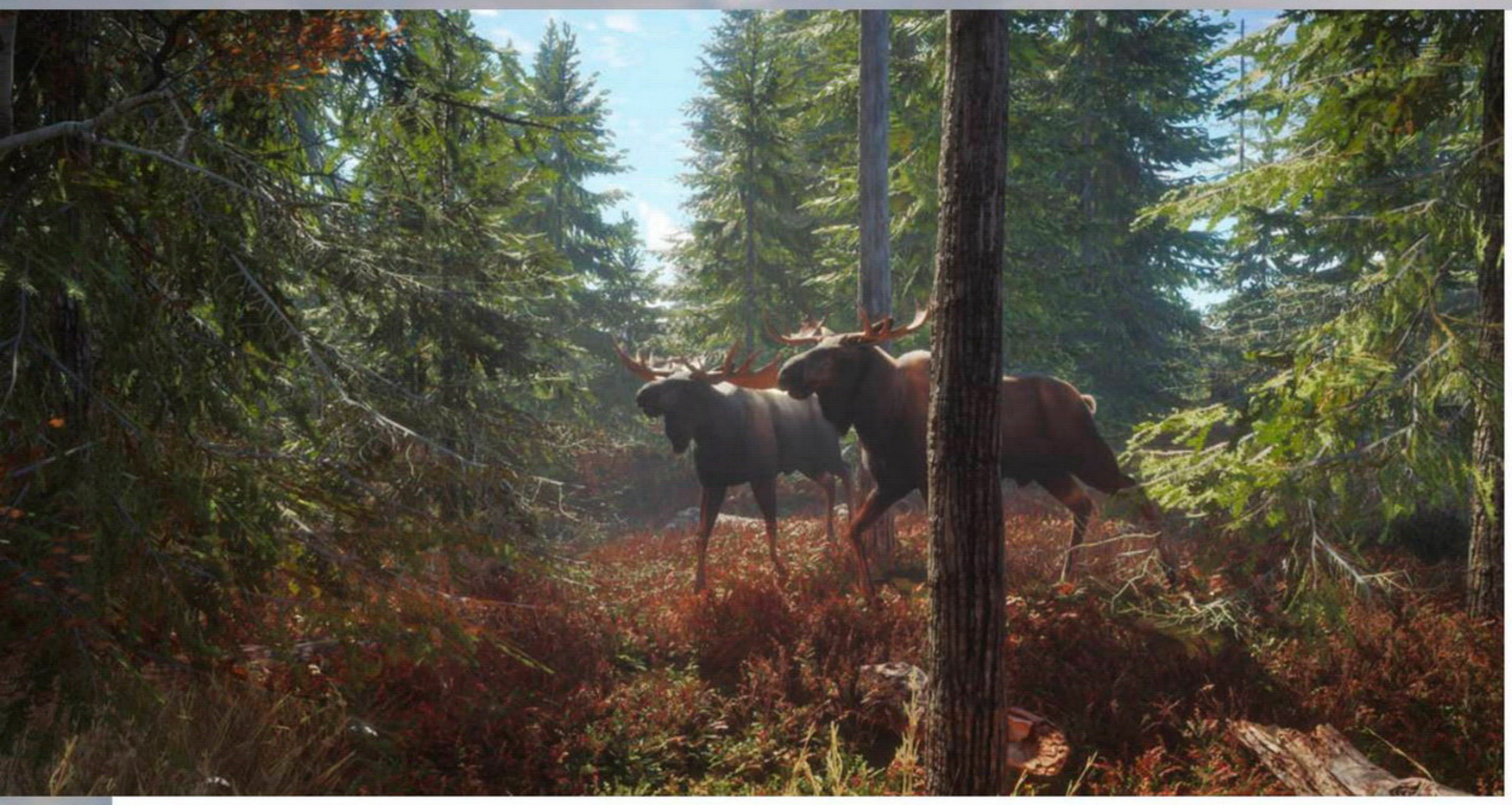
Природа в theHunter заслуживает отдельного упоминания. Совокупность необычайно реалистичного леса, натуральных звуков и проработанного света обеспечивают полное погружение. Впечатления, конечно, не совсем такие, как при поездке за город, но очень похожие. Дотошность, с какой разработчики подошли к созданию игрового пространства, рождает необыкновенную атмосферу. Первые несколько часов мы просто завороженно слушали ночные птичьи пересвисты, шелест листьев и хруст подлеска под ногами.

## ТЕРПЕНИЕ, ГЛАВНОЕ – ТЕРПЕНИЕ

Однако theHunter не симулятор турпоходов, главное тут – охота. И если захватывающие дух пейзажи игра подкидывает вам каждые пять минут, то на добычу она уже не так щедра. Животных надо искать долго и упорно. И полагаться придется только на себя – подсказок, «орлиного зрения» и стрелочек не будет. В поиске вам помогут оставленные следы и помет, звуки и популярные места обитания – к примеру, водопой.

Найти зверя лишь полдела, его еще нужно убить. Выстрелы в голову, как всегда, эффективны, но поди попади. Базовая оптика не обеспечит вам нужную кратность, придется подбираться к добыче поближе, а это всегда чревато нежелательными последствиями. Вас могут услышать, заметить или даже учуять, если ветер не в ту сторону дунет. Лань или косуля, за которой вы шли последние два часа по оврагам и буеракам, в испуге скроется, и поиски начнутся заново.

Чтобы играть в theHunter, вам потребуется титанический запас терпения. Вы можете зайти в игру на восемь часов и выйти с пустыми руками. Пройти по следу десяток километров, чтобы обнаружить, что где-то



**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Английская озвучка, русское меню и субтитры. Ошибки не замечены.

сбились и просто сделали круг. Наконец, наткнуться на редкую добычу, но обнаружить, что уже растратили весь боезапас.

Разумеется, игра не передает всей полноты ощущений от реальной охоты, но подбирается к этому очень близко. Тут нет подвоха и намеренного усложнения в геймдизайне – все зависит от вашего умения и вашей удачи.

И это сразу переводит theHunter в разряд игр не для всех. Согласитесь, не каждый готов потратить несколько часов на то, чтобы на корточках передвигаться между деревьями в надежде, что лиса, а ее еще разглядеть надо в высокой траве, не решит вдруг поохотиться за кроликом и не умчится в кусты на второй космической.

Но, если втянуться в этот несколько монотонный геймплей, игра не заставит вас скучать. Даже баги временами играют на руку и поднимают настроение. Так, например, когда мы второй час выслеживали благородного оленя (достаточно ценную добычу), обнаружить его отчаянно бегущим внутри булыжника было даже забавно.

А еще как-то раз нас забодало стадо испуганных косуль, и, поверьте, если в том же Dark Souls вы всегда знаете, где найти подлого противника и жестоко ему отомстить, то после такой нелепой смерти в theHunter вам останется только выругаться и, может, немного посмеяться.

Зато каждая, даже самая мелкая добыча наверняка доставит вам уйму удовольствия и здорово поднимет самооценку, а уж если удалось выследить и пристрелить особо редкого зверя – такие уникальные представители в игре тоже встречаются, – то вполне можно нацепить пробковый шлем и считать себя великим охотником.

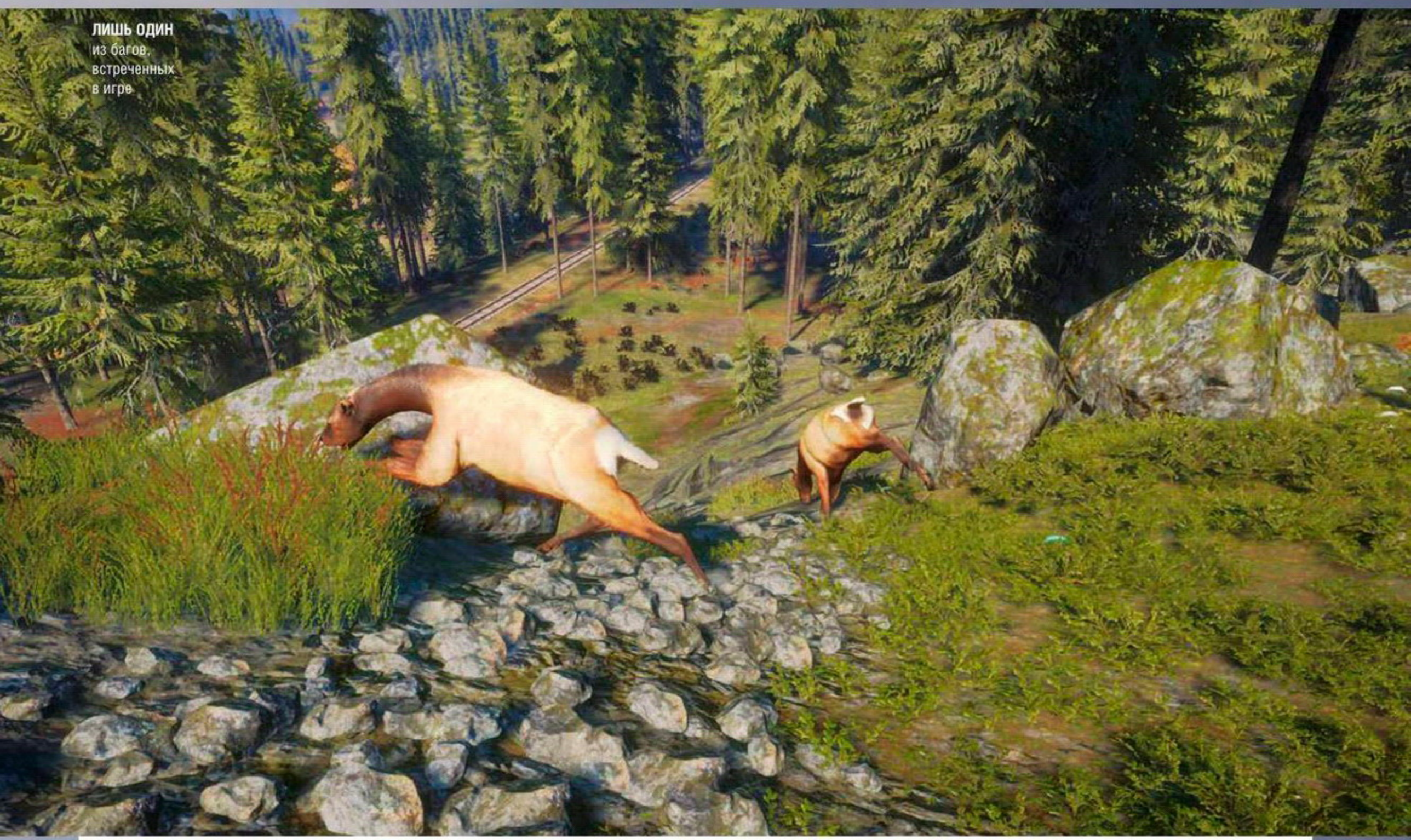
**МИГРИРУЮЩУЮ ДИЧЬ** тяжело нагнать: бежать слишком шумно для преследования, а идти – слишком медленно

У вас будет возможность покупать дополнительное снаряжение. Поначалу, после первого захода в местный магазин, может показаться, что наименований не так и много, однако со временем скепсис развеется, ведь под оружие подстраиваешься, к нему привыкаешь и не с каждым потом захочешь расстаться.

Помимо различных винтовок, в игре есть ружья, револьверы и луки. Последние смотрятся немного вычурно на общем фоне, но у них свои задачи. Револьвер нужен не для охоты, это средство самообороны, ведь далеко не все обитатели леса будут в страхе уноситься при вашем приближении. А лук в умелых руках даже полезнее винтовки – бьет не так далеко, зато не грохочет. Также есть разные типы боеприпасов, манки для привлечения разного зверья, улучшенные бинокли и прочие аксессуары.

Чтобы открыть предметы, мало на них заработать (хотя на некоторые и зарабатывать устанешь), нужно иметь необходимый уровень охотника. И тут в игре проявляются элементы ролевого жанра. У вашего персонажа есть два древа прокачки, в каждое из которых вкладываются очки определенного типа – умений или навыков, где первые отвечают за бонусы к стрельбе, а вторые – за ваше передвижение и выслеживание добычи.

Очки вы получаете за уровень, уровень – за опыт, опыт – за выполненные квесты, добытые трофеи, открытые локации



**ЛИШЬ ОДИН** из багов, встреченных в игре

и прочее. Поначалу от бонусов толку немного, но со временем, развивая своего персонажа, вы уже заметите, что игра стала относиться к вам дружелюбнее.

## ТРИДЦАТЬ ТРИ НЕСЧАСТЬЯ

Нам очень не хотелось критиковать игру. Нет, какие-то минусы очевидны, но не особенно важны. К примеру, проект и правда исключительно на любителя, однако это и недостатком-то не назвать, скорее – особенностью. Многие игроки, соблазнившись скриншотами и послужным списком разработчиков, включающим серию взрывных боевиков Just Cause, могли решить, что бегать за волками и лосями ничуть не менее увлекательно, чем устраивать революции.

И азарт, и напряжение у охоты действительно присутствуют, но не каждый их прочувствует. А если взяться за квесты, а не за свободные приключения, вы наверняка устанете плестись до цели. И быстрое перемещение не особенно поможет.

Если помните легендарный авиасимулятор **«Ил-2: Штурмовик»**, то там было нечто похожее. Просто лететь до цели двадцать минут (а в theHunter есть и кнопка постоянного бега, и кнопка постоянного перемещения) скучно. Ведь одно дело бежать от следа к следу, наступая зверю на пятки, а другое – просто добираться из точки А в точку Б, притом очень-очень медленно.

Но и не в этом проблема theHunter: Call of the Wild. Вся беда, как уже говорилось, – это баги. Почти все они мелкие и незначительные, только за время прохождения их накапливается столько, что берут они числом.

Если лечь на землю, можно заглянуть под локацию, если посмотреть наверх, персонаж ощутимо ускорится. Некоторые животные застревают в текстурах, а однажды целое стадо косуль увязло копытами в склоне горы. То включается эффект постоянного размытия экрана, то смартфон персонажа появляется без дисплея, а иногда игра просто вылетает без объяснения причин.

Особенно ужасно, что отдельные проблемы (например, полное исчезновение звука) не решаются и переустановкой игры, помогает только создание нового сохранения. А сохранение в игре одно, то есть при этом вы теряете весь прогресс и берете нового персонажа. Все эти ошибки слипаются в огромный снежный ком, под которым игру можно похоронить.

■■■

Для **Avalanche Studio** совсем не в новинку затирать все достоинства игры кошмарным количеством ошибок. В их Mad Max наблюдалась почти такая же картина, однако в случае с theHunter: Call of the Wild все даже обиднее. Эта игра заслуживает отличной отметки, но, видимо, не сейчас. Возможно, пройдет время и долгожданный патч, исцеляющий все недуги проекта, появится.

Ну а пока перед нами лучший в своем роде симулятор охоты и прогулок по восхитительному осеннему лесу, тем не менее временами он становится просто-напросто неиграбелен. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– живописные пейзажи;
– смена погодных условий, влияющих на подход к охоте;
– реализм;
– разнообразие добычи.

**ОГОРЧИЛО:**
– слишком много багов;
– перебор со скучной ходьбой.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Многообещающая, но слишком сырая игра, которой не помешало бы еще какое-то время побыть в «раннем доступе».

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**6,5**
«Неплохо»

**ЖАНР** Приключения
**ИЗДАТЕЛЬ** Valve
**РАЗРАБОТЧИК** Valve
**МУЛЬТИПЛЕЕР** отсутствует
**ПЛАТФОРМА** PC + HTC Vive или Oculus Rift
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-4590, 4 ГБ, 4 ГБ видео

# THE LAB

## ИСПЫТАНИЕ КАРМАННЫМИ ЛАБОРАТОРИЯМИ

**БЕСХЛЕБНЫЙ ГЛЕБ**

Компания **Valve** известна в том числе и тем, что нечасто радует публику новыми проектами. Конечно, **Dota 2** и **Counter-Strike: Global Offensive** – одни из самых популярных игр в мире, и, стоит отдать должное, они действительно постоянно получают новые обновления, но обе уже порядком приелись. И может показаться странным, что выпущенная в апреле прошлого года **The Lab** осталась незамеченной. В этом нет ничего удивительного: бесплатный проект, по сути своей демонстрация возможностей VR, не мог стать массово популярным. Но в то же время нельзя сказать, что The Lab – это игра, не заслуживающая вашего внимания, особенно если вы фанат **Portal**.

Проект состоит из восьми мини-игр, объединенных одной идеей: каждая из них – карманная вселенная в лаборатории Aperture Science. Вы же выступаете в роли испытателя, которому предстоит протестировать их на своей шкуре. При этом хаб, где расположены порталы-сферы в эти миры, сам по себе не менее интересен: за оградой человечки сортируют какие-то коробки, под ногами бегает робопес, а на стене висит доска со списком мини-игр, на которой можно писать и рисовать. Но мы же не за этим сюда пришли, да? Так что идем к первой сфере...

### XORTEX

Отличный представитель жанра Bullet Hell. Контроллер в вашей руке заменяется на дрона, и ваша задача становится предельно простой: целясь им, как лазерной указкой, истреблять волны противников, в конце каждой из которых вас ожидает битва с боссом. Со временем число врагов неумолимо растет, а они сами становятся разнообразнее. Одни оставляют за собой мины, другие жгут все вокруг лазером. А когда они атакуют все сразу, приходится попотеть. Периодически на поле появляются специальные сферы, и если таких собрать четыре штуки, то можно будет активировать лазерное оружие, наносящее больший урон. Все это, а также всего лишь одна жизнь в запасе, делают Xortex крайне напряженной и адреналиновой игрой.

### SLINGSHOT

«Angry Birds в 3D». Как-то по-другому описать данную мини-игру вряд ли получится. Это огромная технологичная рогатка в трехмерном пространстве. Правда, в роли снарядов здесь выступают модули персональности (Уитли из **Portal 2** помните?), чьи комментарии на самом деле веселят больше, чем сама игра. Основная цель – нанести как можно больший ущерб складу перед вами, где среди коробок завалялись взрывные бочки и ящики с новыми ядрами для рогатки. Стрелять из рогатки крайне увлекательно, только почему-то все это действие называется калибровкой модулей, а за невыполнение задачи вас увольняют.

### LONGBOW

Наверное, ни одна игровая платформа с контроллерами движения не может обойти стороной стрельбу из лука. И нельзя сказать, что это плохо, особенно, если игры получаются не похожими друг на друга. Longbow не просто симулятор стрельбы по мишеням – это настоящая оборона крепости.

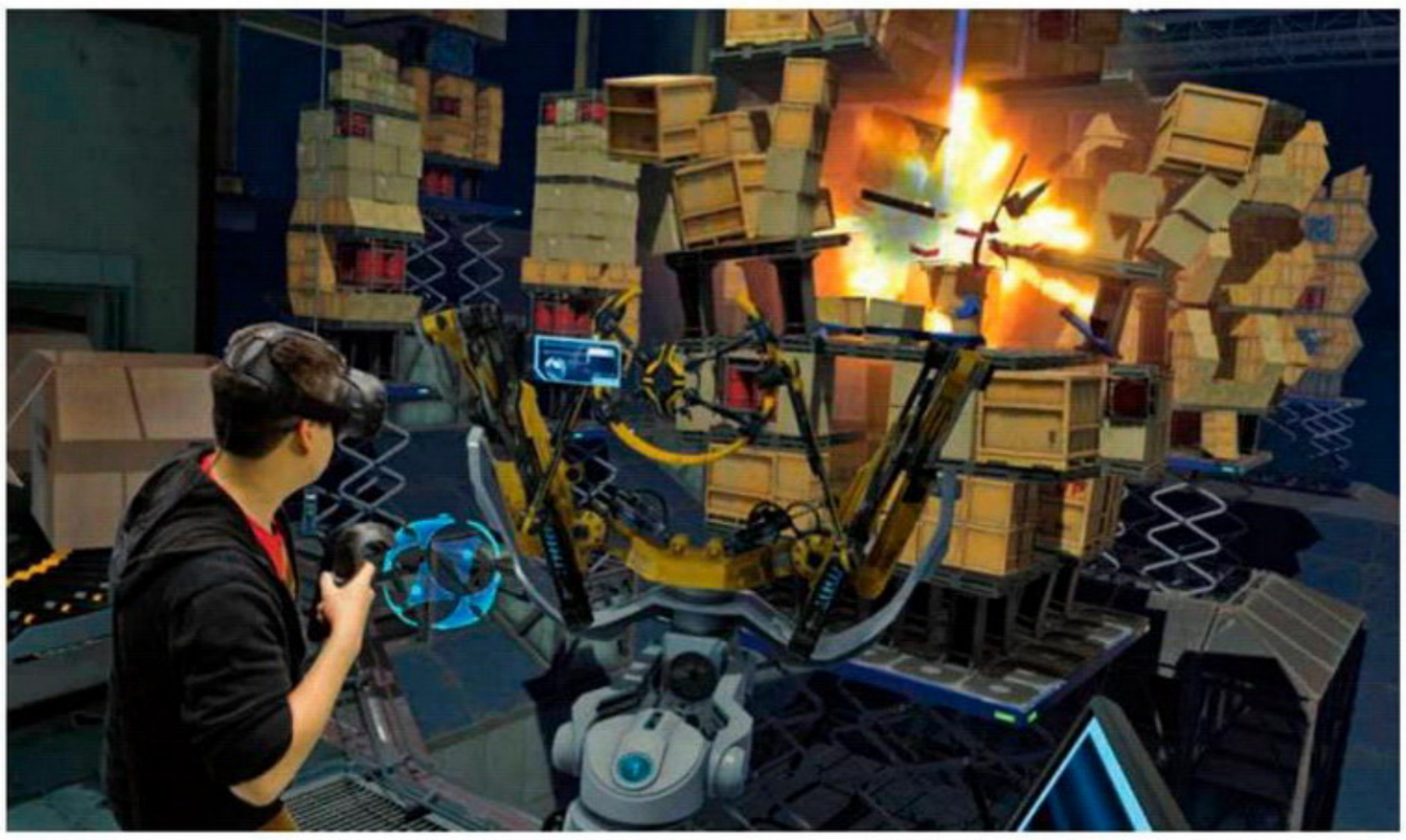
**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Есть русские субтитры, но в некоторых местах вместо них проскакивают английские, а расположены они не внизу экрана, а у контроллера, так что если непонятно, то постоянно приходится к нему обращаться.

Орды плоских, словно вырезанных из бумаги, болванчиков пробиваются к воротам, которые надо защитить. В начале, конечно, все будет просто: стандартные человечки без защиты и с маленькими мечами бегают по одному или по двое, но вот потом начинается настоящий челлендж. Враги начинают лезть со всех сторон, одни с щитами, другие в шлемах, третьи в полном обмундировании, четвертые умудряются уворачиваться от стрел красивыми кувырками с slo-mo, а пятые еще и копья метают. Помочь в устранении неприятеля могут расставленные на стенах емкости с горящей смолой и взрывные бочки на пути наступления, которые обновляются после каждой восьмой волны.

### HUMAN MEDICAL SCAN

Чисто образовательная карманная вселенная, показывающая, что современной медицине есть куда развиваться. Все, что здесь представлено, – это скелет, только сделанный из большого количества снимков компьютерной томографии. Выбрав одну из доступных частей тела, можно в подробностях изучить ее строение, делая сечения в любой плоскости, какой только можно. После такого опыта хочется если не пойти учиться на медика, то хотя бы пересмотреть пару эпизодов «Доктора Хауса».

**ЖАЛКО**, что нет Гранд-Каньона



**ПОСЛЕДНЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ** модуля перед запуском запоминается, и это тоже было в «Злых птицах»

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра бесплатна
**НА ЧЕМ:** HTC Vive
**СКОЛЬКО:** пару часов

## SOLAR SYSTEM

Solar System, как и Human Medical Scan, – это и не игра вовсе, а эдакая образовательная интерактивная инсталляция. Перед вами уменьшенная копия Солнечной системы. Что с ней делать, решайте сами. Планеты можно снять с орбит, осмотреть и, скажем, запульнуть куда подальше. Эх, жалко, что робопса нет, а то потом их попробуй найди.

## SECRET SHOP

Вы когда-нибудь хотели попасть в секретный магазин торговца из Dota 2? Что ж, теперь у вас есть такая возможность. Secret Shop, пожалуй, самая интерактивная локация из всех представленных. Ее можно изучать в течение получаса, а потом все равно найти что-то новое. Местные артефакты наверняка покажутся вам знакомыми, а уж местный вариант шахмат в виде мини-карты из Dota 2 никого не оставит равнодушным.

## POSTCARDS

Мини-игра, где вас переносят в какое-либо реальное место, оцифрованное с фотографий. Заняться здесь особо нечем, кроме как любоваться видами и играть с робопсом, швыряя ему палочку. И была бы это самая скучная игра, если бы не одно «но». Выбор места, куда вы хотите переместиться, осуществляется путем «перевтыкивания» штекера из одного гнезда в другое. Так вот, чуть в стороне от обычных портов есть красный вентиль. Если в него воткнуть штекер а затем повращать, то сфера-портал перенастроится на демокомнату с кучей пасхалок, в которой также покажут первый прототип HTC Vive… который тоже можно надеть! Рекурсия, да и только.

## ROBOT REPAIR

Если Secret Shop – это святой Грааль для фанатов Dota 2, то Robot Repair – это святилище для поклонников Portal. Здесь вам дают задание починить Атласа, робота для совместных испытаний, что уже само по себе крайне веселое занятие. Но потом, после ремонта, появляется GLaDOS, от величия которой захватывает дух. Именно эта мини-игра считается наиболее совершенной в техническом плане среди всех представленных.

■■■

Хоть The Lab и создана для демонстрации возможностей HTC Vive и распространяется бесплатно, ее все же можно назвать самостоятельной игрой, достойной внимания. Если вы являетесь счастливым обладателем шлема виртуальной реальности или имеете доступ к нему, то советуем ознакомиться с проектом. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– разнообразие мини-игр;
– фирменный юмор;
– качество картинки.

**ОГОРЧИЛО:**
– качество локализации;
– скучные образовательные миры;
– быстро проходится и надоедает.

**ДОЖДАЛИСЬ?**
Несмотря на все плюсы, The Lab все же остается лишь добротной бесплатной демкой для VR-шлема. Но, кто знает, может, для Valve это была проба пера?

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**7,0**
«Достойно»

# DARK SOULS 3: THE RINGED CITY

## ПОСЛЕДНЕЕ ТАНГО В ЛОРДРАНЕ

**ДЕНИС ПАВЛУШКИН**

Серия Dark Souls прошла долгий, изматывающий, омытый слезами игроков путь. Было все – взлеты и падения, восторги и истерики. И куда бы ни занесло эту франшизу, ее всегда окружала любовь преданных поклонников. Три игры, пять дополнений и приемное дитя в лице **Bloodborne**. Серии пора уйти на заслуженный отдых, это признают и во **FromSoftware**. Только вот повод закончить эту большую историю все никак не подворачивался.

Поэтому авторы этот повод создали. **The Ringed City** – последнее дополнение для **Dark Souls 3** и финальная глава саги о душах, проклятиях и человеческой жадности. Последний кусочек «Душ» на годы вперед.

Увы, но достойно уйти на покой у знаменитой серии не получилось.

**В КОНЦЕ ЭПОХИ ОГНЯ** все идет наперекосяк. Буквально

### ПО КОЛЕНО В ПЕПЛЕ

Главная и самая значимая проблема The Ringed City – полное отсутствие новых занятных идей, способных подстегнуть интерес игроков к исследованию. Нет ощущения тайны, открытия – того, чем славится Dark Souls. Создатели будто бы наскоро кинули в котел все, что казалось им удачным в играх серии, и представили эту солянку как эпический финал.

Однако отдадим FromSoftware должное, сюжетная завязка интригует. Прежде разработчики оставляли путешествие в Горнило первого пламени под конец, но в этот раз пепельные пустоши раскрывают все свое гротескное великолепие. Эпоха Огня неумолимо близится к завершению, весь мир засасывает в воронку, в Знак Проклятого – иссиня-черную пустоту, где до сих пор покоится та самая, изначальная Темная душа. Именно за ней отправился рыцарь Гаэль из предыдущего дополнения, **Ashes of the Ariandel**. А игрок пойдет по его следам, чтобы ископаемый воин не натворил бед. Перед началом апокалипсиса и без того хватает забот.

Такое вступление намекает на нечто грандиозное, дразнит обилием сюра, манит неизведанным. И не сдерживает ни одного обещания! Крупных локаций в дополнении всего две. Задворки Города за стеной выглядят точь-в-точь как кошмарная версия Ярнама из **The Old Hunters**, с его искривленными шпилями и замысловатой геометрией. Сам же мегаполис – тот же (буквально) Иритилл Холодной долины, но с большим болотом вместо снега. Звучит жуть как интересно, правда? Какой же это Dark Souls без муторного, высасывающего из игрока радость болота?

Еще и Земляной пик из сиквела сюда пристроили. Зачем? Наверное, этим нам намекают, что вторая часть серии все-таки была каноничной.

**ВОТ УЖ ПО ЧЕМУ**, а по ядовитой мельнице никто скучать не будет

**КРУГОМ** вроде и пепел, но вид потрясающий

**КУПОЛА ГОРОДА** за стеной манят, но ничего, кроме смерти, не сулят

## ДА НАЧНЕТСЯ ПИР!

С каноничностью происходящего все же есть сложности. The Ringed City до краев наполнена мифологией и отсылками к предыдущим играм: некоторые удались хорошо, некоторые не очень. Однако сюжетная подоплека будто нарочно запутана и явно писалась впопыхах, чтобы придать событиям хоть какой-то смысл.

Охотников за тайнами это может порадовать, а самых преданных фанатов первой игры – расстроить. И без того обширная вселенная обрастает новыми местами, персонажами, а про эффектную развязку всех предыдущих гордиевых сюжетных узлов сценаристы попросту забыли. Ответов на вопросы не предвидится, как и экскурсии в Лондор, о чем просили многие фанаты.

Хоть пейзажи порой и попадаются захватывающие дух, затмить собой довольно слабый дизайн уровней они не могут. Тут не то что плутать негде – самую обычную развилку на пути встретить непросто. Вдвойне обиднее от того, что большую часть времени мы видим бескрайние просторы, скрытые за невидимой стеной. Районы Города, ущелье, где он расположен, неисчислимые покосившиеся домики на задворках Города... Смотреть можно, трогать нельзя.

А вот что трогать можно, так это местный арсенал и бестиарий. В конце концов, далеко не все играют в Dark Souls ради недописанного-недосказанного сюжета и чести быть первооткрывателем. «Души» – игра про зубодробительные бои и легендарные трофеи, дожидающиеся своего обладателя!

Получилось ли что-то в этом плане? И да, и нет.

Да, The Ringed City умеет быть сложной. Куда больше, чем основная игра. Даже пара мимолетных, но необычных находок есть: взять хотя бы пилигримов в Городе, «атакующих» молитвами. Или жутких «ангелов», выполняющих ту же функцию, что охотник Джура и его пулемет в Bloodborne. В остальное время враги берут не числом и смекалкой, а количеством здоровья и наносимого урона. А иногда – до нелепого быстрыми и болезненными сериями ударов, лишающими равновесия.

Во времена дополнений для **Dark Souls 2** сложность завышали тем, что давали врагам неисчерпаемый запас баланса. Непрерываемые вражеские атаки заставляли подолгу выжидать подходящий момент для контратаки, что сильно действовало на нервы. В The Ringed City же пошла мода на молниеносные, без «заводки», удары: вредный ИИ как будто осознанно пропускает собственные анимации, не оставляя игроку шанса среагировать вовремя. Сложно? Пожалуй, что так. Но язык не повернется назвать это «должным» вызовом.

## ИГРЫ РАЗУМА

То же самое относится к боссам, а их в The Ringed City четверо. Все, кроме последнего, вышли, мягко говоря, спорными. Схватка с Князем демонов, которому когда-то давно бросил вызов принц Лориан, выглядит эффектно, но из-за объема здоровья и продолжительности поединка (целых три фазы!) становится монотонным танцем с поднятым щитом. Будь он хоть Богом демонов, у него все еще можно «путаться» под ногами, тыкая заточкой в живот.

Копье Церкви даже избивать стыдно – фанатам ведь так «полюбилась» ориентированная на PvP битва со Старым монахом из **Demon's Souls**. Ну а дракон Мидир доводит до исступления странными хитбоксами атак и привычкой убегать от игрока, вызывая в памяти «нежные» воспоминания о Каламите из первой игры.

А вот рыцарь-раб Гаэль дает нюхнуть пороху. Схватка с ним – яростная дуэль в красивейших декорациях, хоть и здоровья у почтенного рыцаря истая прорва.

В отношении оружия авторы продолжают использовать наработки предыдущего дополнения и Bloodborne, наделив львиную долю местного арсенала способностью к трансформации. Кинжал-рапира, парные великие мечи, парные же щиты в виде, хм, дверей. Анимации оружия и выдумка дизайнеров радуют глаз, но практичны ли новые игрушки – покажет только время и упорное тестирование оных на PvP-арене. Для нее, кстати, The Ringed City добавляет несколько новых карт.

■■■

FromSoftware устали. The Ringed City отчаянно недостает новых решений, яркой искры. Слишком много лет серия пытается удивлять, слишком многого ждут от нее игроки. Новое дополнение будто делали через силу, потому что нужно дотянуть еще совсем чуть-чуть. Творческий кризис попытались заглушить проверенными идеями и постоянным самоцитированием. И получилось неплохое, но и не хватающее звезд с неба завершение серии. Пытаясь собрать в одном дополнении все лучшее, что когда-либо было в Dark Souls, разработчики запутались и изменили сами себе.

Такой и уйдет на покой Dark Souls. Уставшей, изрядно постаревшей и греющейся в лучах былой славы. ■

# ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ ПЯТЕРКА

## НЕБОЛЬШИЕ ПРОЕКТЫ, КОТОРЫЕ ВЫ МОГЛИ ПРОПУСТИТЬ, НО НЕ СТОИЛО

ИГОРЬ КОНОНОВ, ДЕНИС ПАВЛУШКИН, ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ, ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

СЕГОДНЯ МЫ РАССКАЖЕМ ВАМ О НЕБОЛЬШИХ ИГРАХ, ПРИВЛЕКШИХ НАШЕ ВНИМАНИЕ В ПОСЛЕДНЮЮ ПАРУ МЕСЯЦЕВ. ЭТО МОГУТ БЫТЬ КАК УЖЕ ЗАКОНЧЕННЫЕ ХИТЫ, ТАК И РАЗРАБОТКИ, ГДЕ ЧУВСТВУЕТСЯ ПОТЕНЦИАЛ. СО ВРЕМЕНЕМ СОЗДАТЕЛИ ЕГО РАСКРОЮТ, А МОЖЕТ СТАТЬСЯ, ЧТО И НЕТ. ТАК ИЛИ ИНАЧЕ ВЗГЛЯНУТЬ НА НИХ СТОИТ.

## DOWNWARD

Симулятор паркура, от первого лица, в открытом мире и в сеттинге постапокалипсиса – это звучит неплохо. Проект итальянской студии **Caracal Games** поначалу покоряет приятной картинкой, но все начинает рассыпаться, если вглядеться пристальнее.

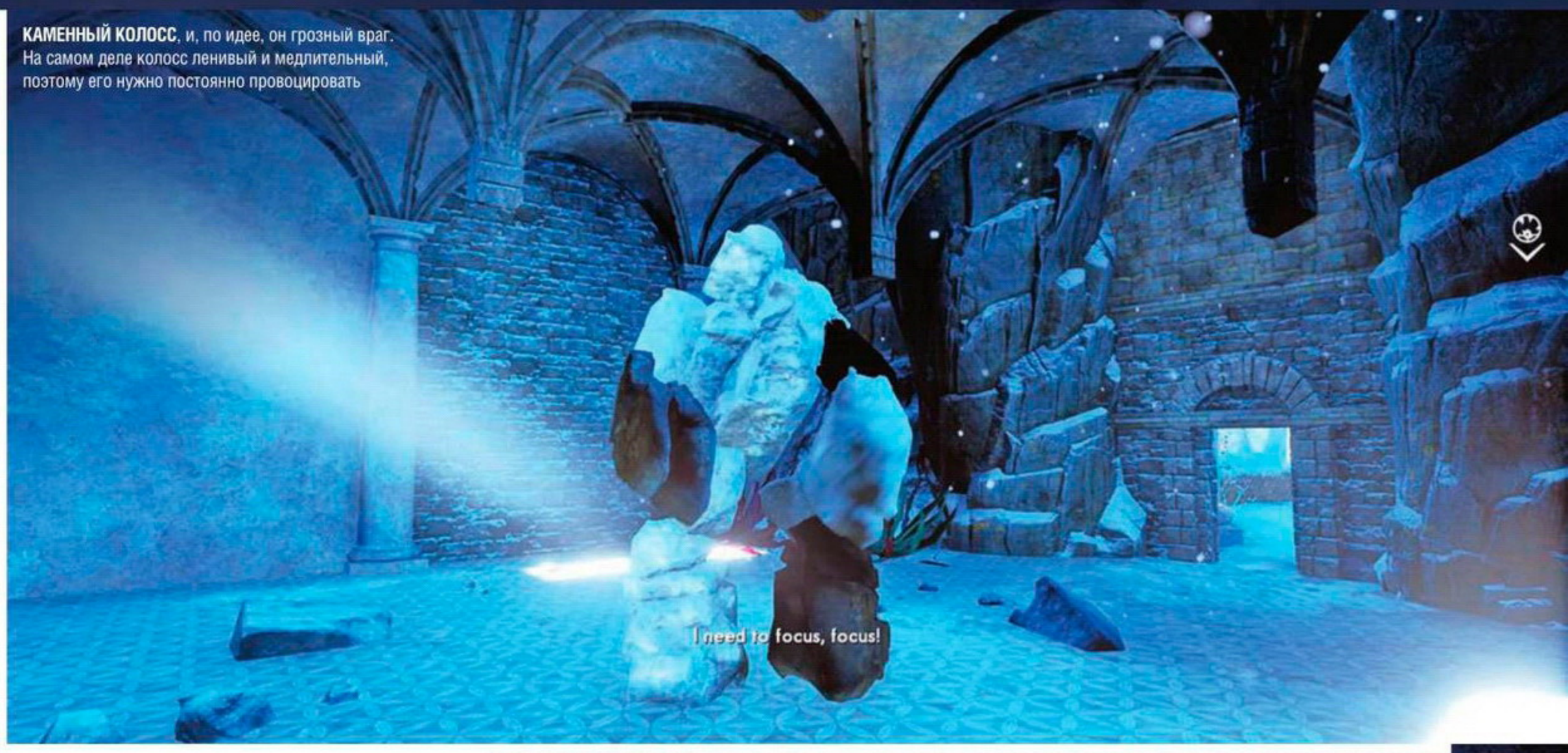
Завязка **Downward** нетривиальна. В отдаленном будущем к Земле приблизились сразу три планеты и тем самым фатально нарушили ее гравитационное поле. Материки сместились, рельеф повис в воздухе, люди вымерли, жизнь остановилась. По обломкам былого благополучия скачет «спаситель», преследующий одному ему известную цель.

Однажды с героем заговаривает приятный женский голос, обладательнице которого известен алгоритм «как сделать, чтоб все снова стало хорошо». Беда в том, что голос говорит загадками, а вокруг летают огромные каменные акведуки, шныряют странные роботы и каменные колоссы. И вам никто даже не пытается объяснить, что все это значит.

**ВЫГЛЯДИТ DOWNWARD** здорово и необычно

Как и в Mirror's Edge, главному герою Downward чуждо насилие, а врагу он может противопоставить только свою ловкость. В игре пока только два вида противников – медлительные колоссы и юркие дроны. И тех и других можно одолеть, вынув жизненно важные кристаллы из корпусов.

Дизайн уровней необычен, но каждую зону непросто запомнить. Дело в том, что объекты – висящие в воздухе акведуки, площадки и валуны – повторяются, да и выглядят почти одинаково. Добавьте к этому появляющуюся позже возможность преображать уровень при помощи гравитации,



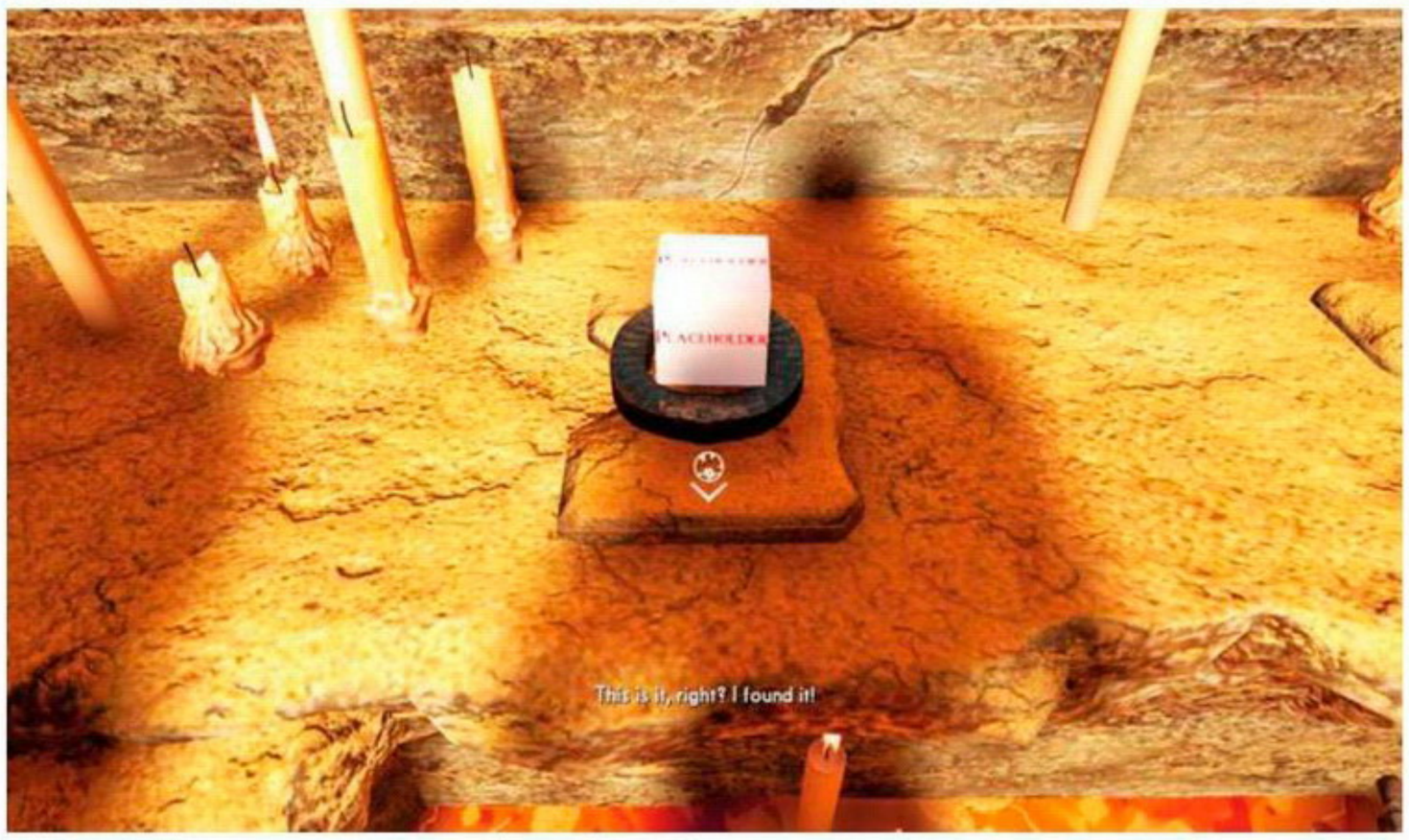

**КАМЕННЫЙ КОЛОСС**, и, по идее, он грозный враг. На самом деле колосс ленивый и медлительный, поэтому его нужно постоянно провоцировать

и заблудиться на маршруте станет еще проще. Большее количество ориентиров и понятные подсказки ощутимо облегчили бы жизнь. Интуиция и глазомер вроде как должны быть главным подспорьем в паркуре. Но в Downward они подводят: герой то скачет неожиданно далеко, то падает вниз, промахнувшись буквально на сантиметр.

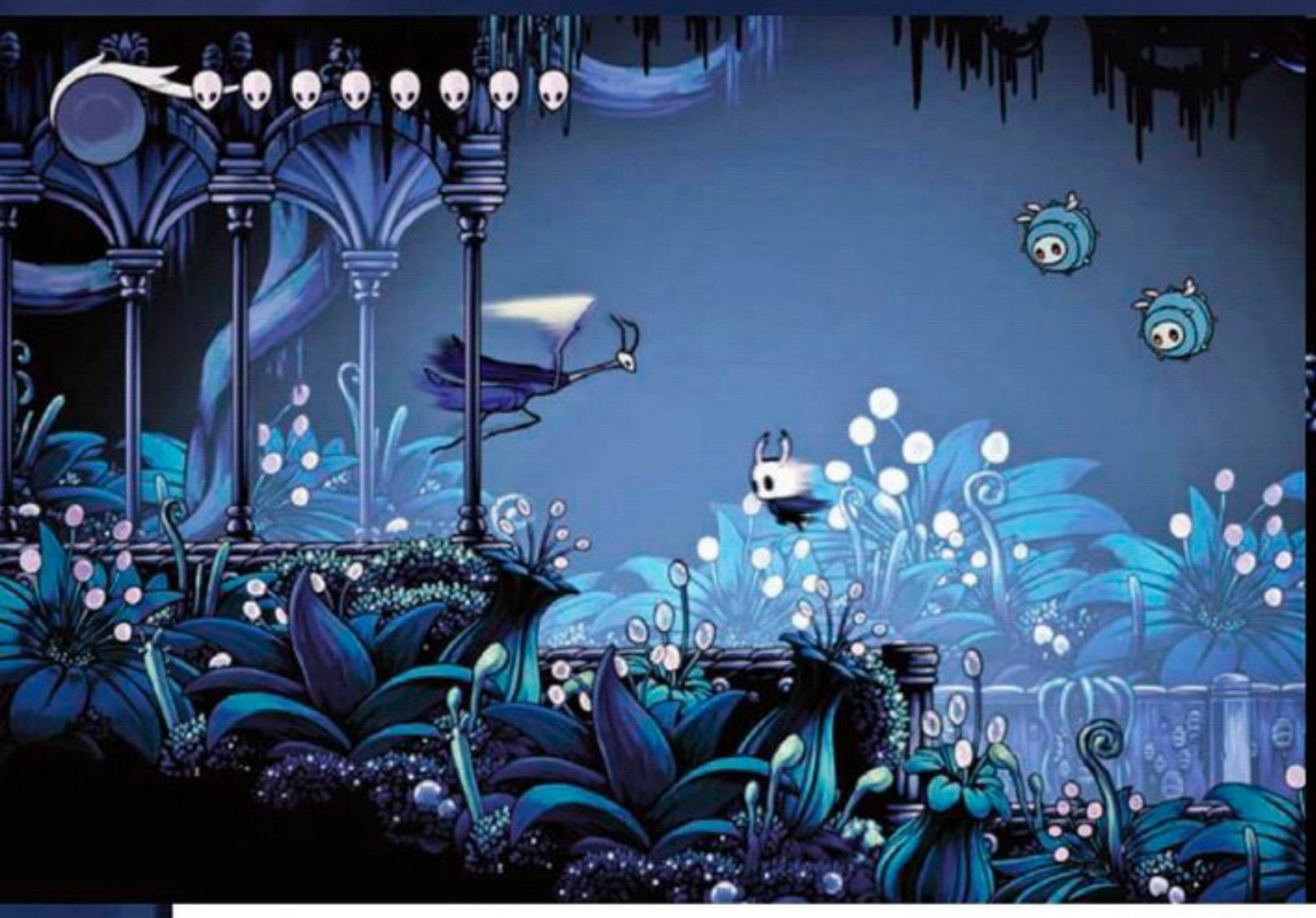
Основной игровой валютой в Downward выступают кристаллы. Они в изобилии разбросаны по игровому миру. Чтобы их потратить, достаточно найти статую безголовой женщины. В награду откроется дерево навыков, где за пару сотен можно увеличить запас здоровья, защиту от урона, фокусирование и прочее. Если вам наскучило двигаться по сюжету, можно помолиться. Для этого найдите сияющую стелу и сядьте рядом с ней на корточки. После короткой загрузки вы увидите уровень с парящими в воздухе платформами и маяками.

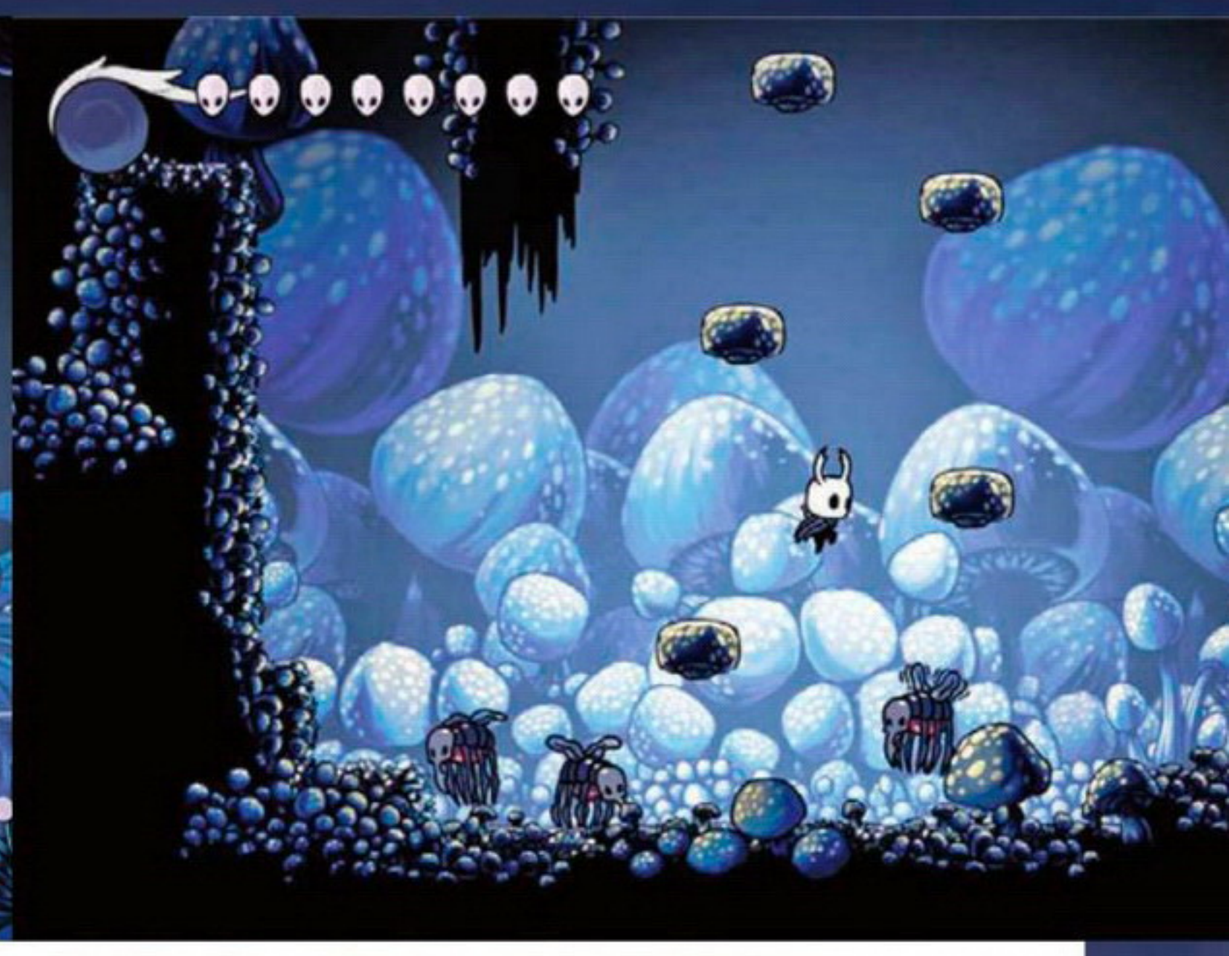
Главное, чем может порадовать Downward, – это качество изображения. Четкие текстуры, грамотно сделанный свет и карамельная картинка будут изо всех сил убеждать, что перед вами дорогой продукт с большими амбициями. Единственный изъян в плане графики – не слишком умело примененный эффект глубины резкости. Из-за этого кажется, что наш герой страдает близорукостью.

Downward пока находится в раннем доступе, и это, конечно, накладывает отпечаток. Пропадающие камни, мигающие стены и телепортирующиеся горы здесь в порядке вещей. Надеемся, что к релизу разработчики успеют залатать технические дыры. Впрочем, полировка вряд ли исправит ключевую проблему игры – вторичность. Кроме оригинальной завязки и визуального ряда, ее почти ничто не отличает от конкурентов. А от уровня той же Mirror's Edge проект отделяет непреодолимая пропасть.

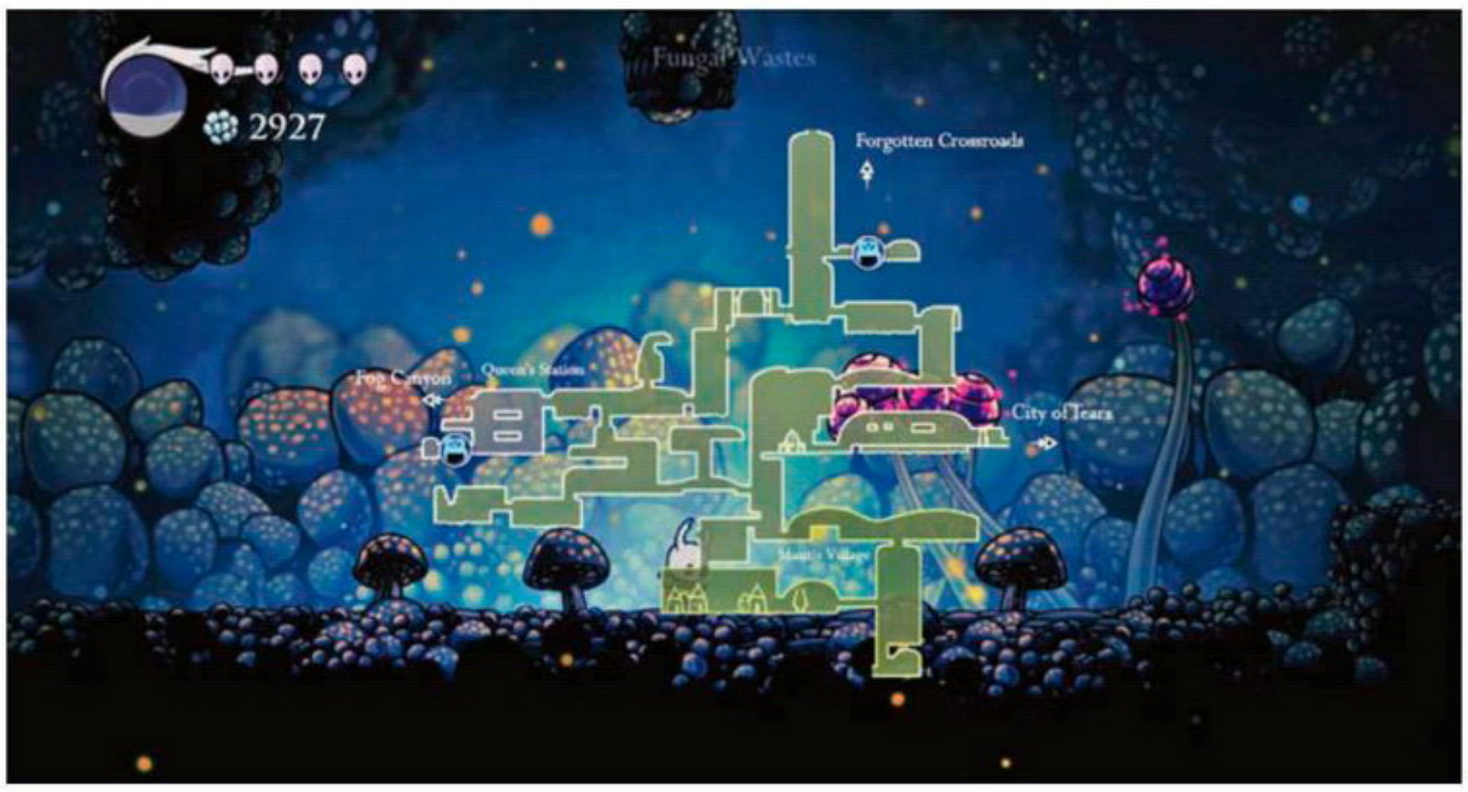



**ЭТО ТО, ЧТО МЫ** столько времени искали! Правда? Правда?!





# HOLLOW KNIGHT




**Hollow Knight** – двухмерный платформер о путешествии в постапокалиптическое королевство насекомых, выполняющий привычную для «метроидваний» программу, как по учебнику. В нем большие разветвленные уровни, куча секретов, обширный арсенал способностей и апгрейдов. Однако внимание к деталям и миру поднимают игру на уровень выше в сравнении с собратьями по жанру.

Безымянный герой, прихватив из пожитков только свой гвоздь (так игра называет все мечи), прибывает в вымирающую деревушку Дертмут. Поселение стоит поверх старого королевства жуков и его столицы – города Халлоунест, давным-давно заброшенного после неизвестного катаклизма. Множество путников погибло в попытках добраться до руин мегаполиса: одни искали богатства, другие жаждали тайн и оживших легенд. Что ищет наш странник? Он и сам не знает. Но рассчитывает узнать, как только доберется до сердца Халлоунеста.

Мир Hollow Knight внушает уважение своими размерами. Все локации соединены между собой множеством потайных ходов и лазеек. В каждую можно попасть несколькими способами. Заблудиться или свернуть не туда очень легко, особенно если учесть, что по умолчанию у героя нет детальной карты. Ее нужно сначала купить у местного картографа, тот проводит собственную экспедицию и устраивает в каждой локации временную лавку. Ее, само собой, еще надо отыскать. О, и не забудьте раскошелиться на перо с чернильницей – иначе не получится обновлять карту по мере исследования новых мест.

Платформинг и боевка в Hollow Knight оставляют самое приятное впечатление. Управление отзывчивое, и у игрока полный контроль надо всем, от высоты прыжка до направления удара мечом. Благодаря этому никогда не возникает чувства, будто находишься в западне, устроенной дизайнером уровней, – из любой ситуации есть выход. Надо просто знать, куда бить и как прыгать.

Разработчики Hollow Knight не скрывают, насколько сильно они вдохновлялись **Dark Souls**. Просто это не сразу становится заметно. По иронии игра уделяет особое внимание тому, про что остальные подражатели **FromSoftware** забывают в угоду «тактическим» боям и прокачке, – атмосфере и подаче сюжета.

Каждая локация рассказывает свою историю. Каждая часть некогда великого королевства – это останки былого величия и жизни, некогда бившей ключом. Используя всего два измерения, Hollow Knight воплощает по-настоящему запоминающиеся и зловещие пейзажи. Как и в Dark Souls, предыстория Hollow Knight интересна и богата на детали, но узнать о ней захотят только самые внимательные. И чем больше узнаешь о положении вещей, тем меньше хочется умиляться смешной рогатой маске протагониста.

Игра очень точно передает ощущение изоляции и одиночества. Милая рисовка и забавные насекомые – это просто фасад, а за ним кроется мертвый, поглощенный болезнью мир. Поэтому в нем так приятно наткнуться на другие живые лица. Главный герой встретится с множеством самых причудливых жуков: добрых, злых, странных, а иногда и откровенно мерзких. Некоторые просто бросят пару фраз и пойдут по своим делам, кое-кто еще напомнит о себе, но все они остаются в памяти. Испытываешь настоящую радость от того, что ты не один.

С одной стороны, Hollow Knight не делает ничего нового. Если вы играли в любую другую «метроидванию», то все покажется знакомым и предсказуемым. С другой стороны, игра расцветает, стоит обратить на нее внимание. Задуматься. Все ответы действительно в Халлоунесте. Нужно просто захотеть их найти.

Простое внимание к деталям и атмосфере способно даже из сборника привычных механик сделать нечто волшебное. Путешествие по руинам королевства жуков бросает вызов и щедро награждает всех, кто его примет. Как тех, кто пришел ради сокровищ, так и тех, кто пришел в поисках забытых легенд.

**B LET IT DIE**
очень много крови,
даже слишком

# LET IT DIE

Полуголый оживший труп с утюгом в руках и дурацким колпаком на голове идет по грязному коридору. Навстречу ему бегут два психопата с явно недобрыми намерениями: у одного в руках тесак, у другого средство для метания бенгальских огней. Начинается бойня. Происходящее на экране напоминает о Dark Souls и реслинге одновременно. После заварушки парень с утюгом умирает вновь. В следующее мгновение на экране появляется милая девочка и предлагает за деньги воскреснуть еще разок. В **Let It Die** подобные ситуации – норма.

Перед нами очередная игра от **Grasshopper Manufacture**, известных любителей абсурда и психоделики. «Крестный отец» студии Гоити Суда, он же Suda 51, известен по экстравагантным проектам **No More Heroes** и **Lollipop Chainsaw**. Его творения по-хорошему сумасшедшие, кровавые и со своим неповторимым почерком. Но не идеальные, и Let It Die не исключение.

В мире игры есть некая башня, на самой ее вершине находится ключ к спасению человечества (кажется, кто-то из разработчиков неравнодушен к творчеству Стивена Кинга). Постройка упирается в небо, может, она даже выше. Ну а в роли спасителей выступают живые трупы, которым приходится раз за разом пробираться через коридоры страданий, этажи мучений и боли к заветной цели.

В Let It Die самый харизматичный персонаж – это Смерть. Он носит модные очки, гоняет на скейте, много шутит, а также дает игроку полезные советы. Смерть чуть ли не единственное реальное существо в этом море гротеска. После пролога мы узнаем, что все, что мы видим на экране, происходит в недрах аркадного автомата. «Игра в игре» – одна из любимых фишек Гоити Суды.

По сути своей проект – условно-бесплатный dungeon crawler с заново генерирующимися уровнями и меняющимся расположением врагов. Игрок проходит путь от этажа к этажу, прокачиваясь постепенно и неторопливо. Повысить уровень и улучшить показатели можно только в комнате ожидания у огромного мозга с проводками. В этой же локации есть магазинчик оружия, почтовый ящик, сейф, тюрьма и склад. Тут же расположены два лифта. Один, покрасивее, платный, а тот, что грязный и вонючий, – для простого люда. Лифты доставляют игрока на пройденные этажи, чтобы продолжить трудный путь наверх.

Схватки в Let It Die похожи на сражения в Dark Souls. Но если в проектах от FromSoftware игрок нащупывает нужную тактику после десятка-другого смертей, то в Let It Die боевка попроще: атаки предсказуемы, расположение врагов и их поведение угадываются сразу. Бесконечные перекаты, уклонения и блоки с последующей контратакой превращаются в рутину. Даже на верхних этажах, где броня и оружие становятся крепче и в чем-то интереснее, скука продолжает править бал.

Есть в геймплее и относительно оригинальные находки. Например, вместо стандартной шкалы выносливости игрок видит сердцебиение персонажа. Чем больше фигурка на экране напрягается, тем чаще бьется сердце. На пределе сил болванчик застывает и какое-то время не может двигаться. Но достойных внимания мелочей в Let It Die, к сожалению, мало.

Проекту не хватает бюджета, это сказывается на общем качестве и глубине проработки отдельных составляющих. Вероятнее всего, игра задумывалась как деньговыжималка для любителей Dark Souls. Но все же Let It Die – прежде всего творение Гоити Суды. Здесь полно чистого, необузданного безумия, и ради этого игре можно дать шанс. Просто попробовать на вкус, а если начинка не понравится, удалить.

**СЛЕДЫ –** вот что осталось от вас в темноте

# 2DARK

**РАБОЧИЕ НАБРОСКИ** настолько же симпатичные, насколько и пугающие

**2Dark** от французской студии **Gloomywood** – первый за много лет проект Фредерика Рейналя, автора легендарной **Alone in the Dark** 1992 года.

Городок Глумивуд много лет объят ужасом – с пугающей периодичностью тут бесследно пропадают дети. Не уберегла судьба и отпрысков детектива Смита. Тот нашел утешение в бутылке и опустился, но вдруг у него появился шанс разгадать страшную тайну и спасти несчастных ребятишек. Для этого мистеру Смиту придется отправиться в логово целой секты маньяков.

Новое творение Рейналя – гибрид **Hotline Miami**, **Hitman**, **«Как достать соседа»** и игр жанра survival horror. Здесь есть типичные для городских ужасов каннибалы, мясники с огромными ножами (и в масках свиней) и врачи-садисты. Локации тоже архетипичные: заброшенный парк развлечений, психиатрическая клиника, огромный и зловещий дом. Именно из этих жутких мест Смиту предстоит выводить похищенных детей.

Основа геймплея – игра в прятки. Темнота здесь ваш друг и враг. Она может укрыть как героя, так и врагов. А они везде, и это следует принять за правило. Интерфейс подскажет, как хорошо вы спрятались. Синий – вы в домике. Красный – на свету. При выборе источника света следует подумать. Фонарик светит хорошо, но быстро садится, есть риск быть обнаруженным. Зажигалка не требует ничего, но и круг света от нее небольшой.

Тишина – еще одна помощница в расследовании. Чем тише вы себя ведете, тем выше шансы на успех. А шумит в игре почти все: шаги, выстрелы, кашель, лай собак и плач детей. Ребятишки к тому же могут и бегать, что доставит немало проблем.

Во время спасения юных подопечных вы можете оставить их за углом, а затем шепотом позвать. Можно привлечь ребенка конфеткой, если вы чувствуете, что враг рядом и лишний шум вам не нужен. А еще бедняг можно взять под мышку и донести до укромного уголка. Главное – ни в коем случае не оставляйте их надолго одних. Уйдут еще куда-то не туда, и все, пиши пропало.

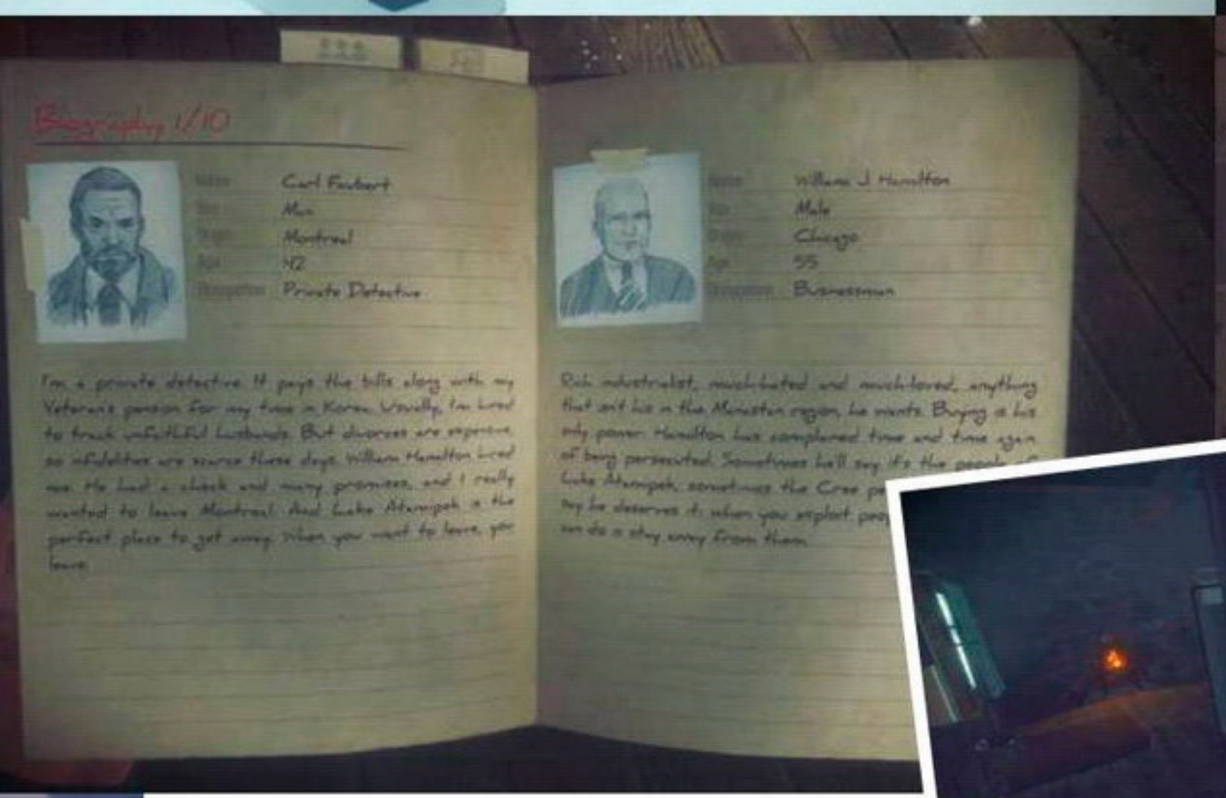
Инвентарь позволяет производить элементарные манипуляции с предметами. Так, патроны в доме детектива лежат не просто горстью, а упакованные в пачку, и ее сначала необходимо открыть. Батарейки в фонарике имеют свойство садиться, а патроны в револьвере – заканчиваться. Индикаторы любезно подскажут, что пора перезарядиться или поменять аккумуляторы.

Слабое место игры – боевая система. Во врагов-людей попасть относительно легко, а вот в крыс и собак проблематично. Не все схватки на кулаках решаются в пользу Смита, а стрелять получается не всегда и не везде.

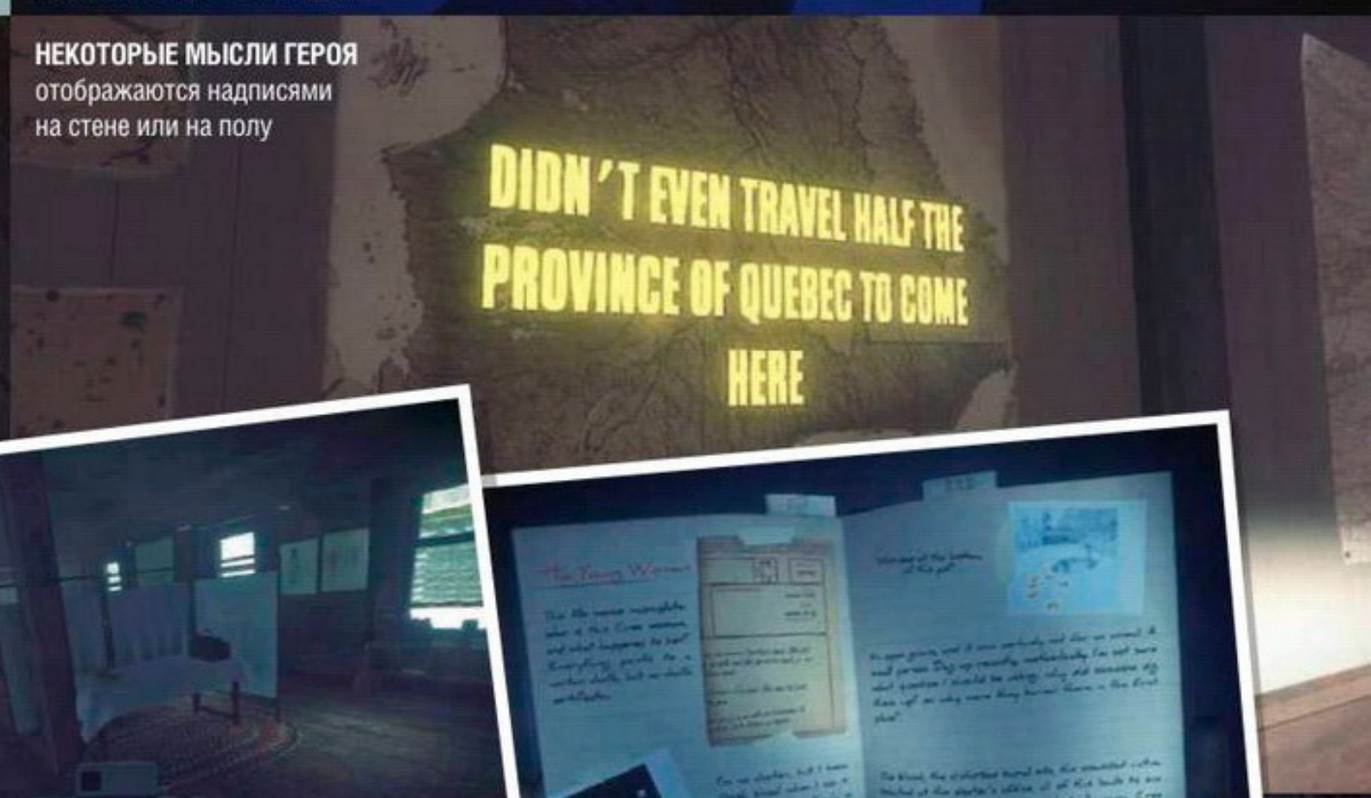
Судя по цене, **2Dark** далеко не инди-проект. Это продуманное, созданное с любовью произведение, требующее усидчивости и внимательности. Для любителей экшена оно слишком неторопливо, для фанатов жанра stealth – недостаточно вариативно. Зато ценители атмосферы и приятного пиксель-арта могут застрять в игре на пару вечеров.

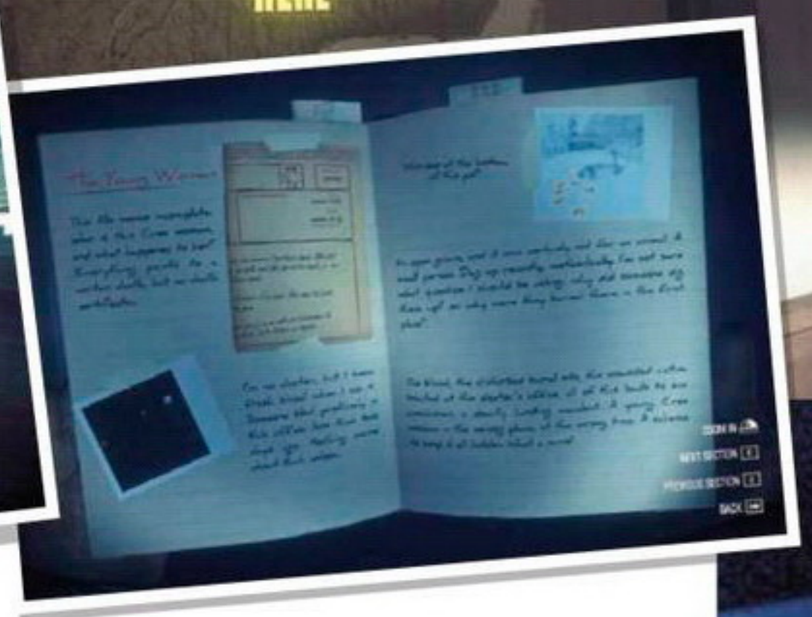
**НЕ ЛУЧШУЮ ГРАФИКУ**
перекрывает прекрасная атмосфера, созданная звуками, музыкой и стилем игры

**ОБЫЧНЫХ ВОЛКОВ**
можно испугать выстрелом в воздух, но с этими такое не прокатит




**НЕКОТОРЫЕ МЫСЛИ ГЕРОЯ**
отображаются надписями на стене или на полу






# KONA

В последнее время игр с элементами выживания развелось немыслимое количество, особенно в «раннем доступе». Разумеется, нельзя утверждать, что все они настолько плохи, что не заслуживают внимания, но они заметно похожи. На их фоне **Kona** выделяется уже тем, что она вылезла из болота Early Access почти за год. К счастью, это не единственное ее отличие.

События Kona происходят в октябре 1970 года на севере Канады. Богатый промышленник В. Гамильтон нанимает частного детектива Карла Фоберта для расследования актов вандализма, совершенных в отношении его собственности. Разумеется, на деле все оказывается не так просто: когда Карл добирается до места назначения, на деревню внезапно налетает буран, а позже выясняется, что население поселка куда-то исчезло. Вам предстоит выжить в снежном аду и разобраться во всей этой очень странной истории.

Пожалуй, самое большое отличие Kona от остальных «выживастиков» – сюжет и необычный способ его подачи. История не хватает звезд с неба, но за ее развитием интересно наблюдать, а такие простые вещи, как перемещение между локациями, поиск улик и решение несложных загадок, разбавляются комментариями рассказчика, и он порой весьма остроумно описывает ситуацию, а иногда помогает понять, что дальше делать.

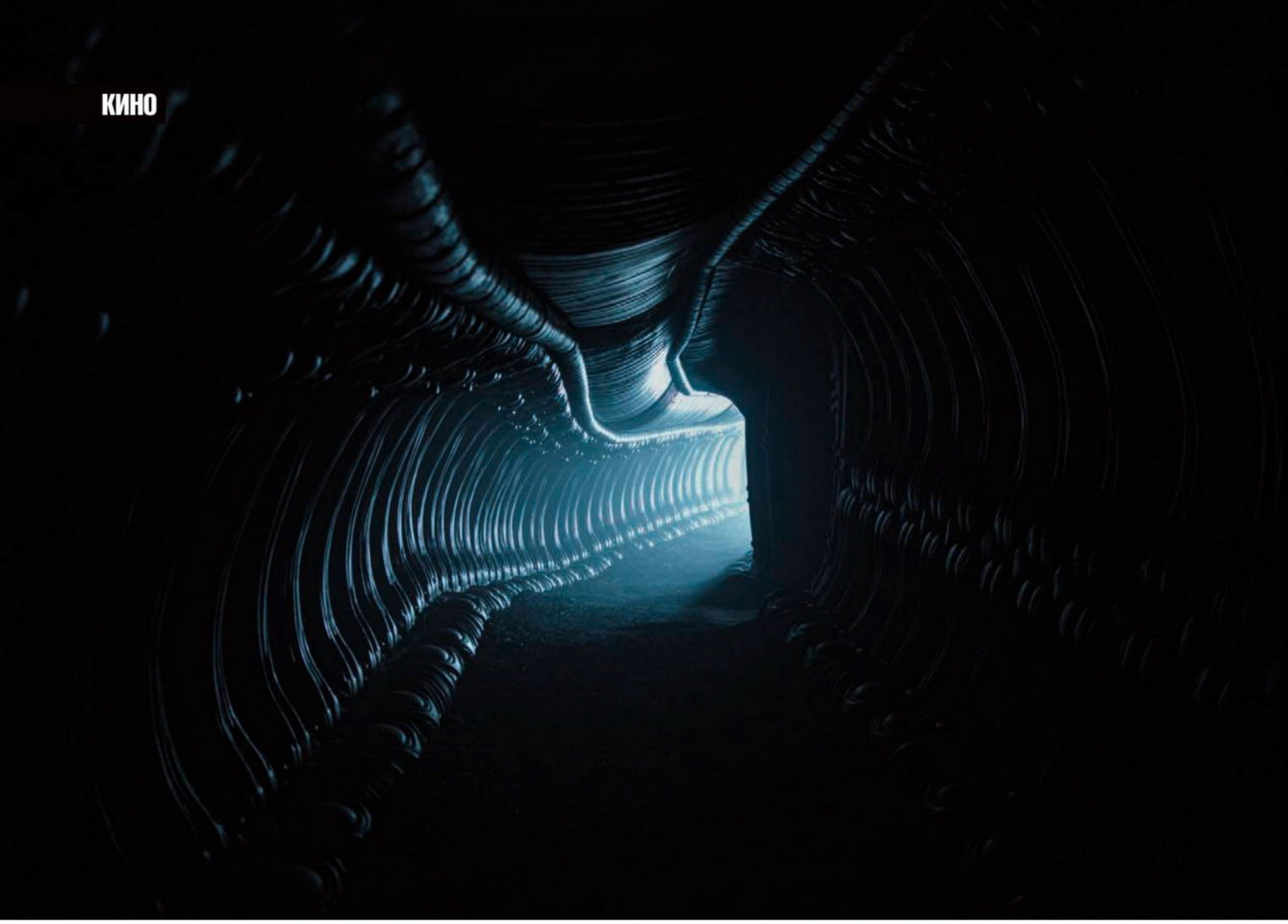
У каждого персонажа в игре свой прописанный характер, не похожий на другие: здесь есть и патриот-самогонщик, и механик, помешанный на НЛО, и работник-неудачник, собирающий компромат на своего шефа. Ни один из них по ходу прохождения вам не встречается, вся информация подается через письма, дневники и обстановку в домах.

Сделав упор на сюжетную часть, разработчики упростили систему выживания. У главного героя три параметра – тепло, стресс и здоровье, следить за ними нетрудно. Важную роль играют костры и печи, они здесь в качестве точек сохранений. Но их надо для начала разжечь или затопить, так что с собой постоянно приходится носить бревна, наборы для розжига и спички. Благо найти их не так уж сложно, а багажник автомобиля можно использовать как Лидию в **Skyrim**: нагрузить всего под завязку и больше не беспокоиться... Или нет?

Изучая тонкости отношений между жителями деревни и потихоньку пробираясь дальше через непроницаемую пургу, вы не сразу замечаете, что настроение вокруг поменялось: мелодия на фоне уже не такая спокойная, все чаще встречаются загадочные раскаленные арбалетные болты, а очертания теней от ламп и костров становятся все резче.

И вот, выйдя из дома или пещеры, вы понимаете, что без фонарика дальше собственной вытянутой руки уже ничего не видно. В этот момент игра обретает элементы хоррора. Спокойные прогулки превращаются в нервные перебежки от костра к костру в страхе встретить кого похуже волка. В определенный момент у вас «отбирают» автомобиль, и, если вы не собрали до этого снегоход, могут возникнуть определенные трудности.

У команды **Parabole** получилось создать оригинальную игру, эдакий гибрид **The Long Dark**, **Firewatch** и **The Stanley Parable**. Kona рассказывает историю не столько частного детектива, которого занесло в далекую глушь, сколько историю Северной Америки и ее коренных народов. Как заявили авторы, такие сюжеты невозможно полностью раскрыть за пятичасовой эпизод, и остается только порадоваться (или погрустить, для кого как), что нас ждет еще одно путешествие в Северный Квебек. ■



# ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ

## ВОЗВРАЩЕНИЕ К КОРНЯМ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

Поиски пригодной для заселения планеты на далеком краю Галактики заканчиваются триумфом. Команда ученых-терраформеров исследует флору и фауну, спустившись на поверхность нового мира, и не перестает им восхищаться. На соседнем склоне колышется прямо-таки земная пшеница, вокруг самый настоящий Эдем, не тронутый цивилизацией… но очень скоро участники экспедиции избавятся от ложных надежд. В тенях прекрасной планеты родится новая жизнь, но человеку рядом с ней уготована страшная роль инкубатора и пищи.

### НОВЫЙ МИР

Ридли Скотт в свои 79 лет еще не растерял вдохновения и снял в 2015 году успешного «Марсианина».

**В «ЗАВЕТЕ»**
мы наконец-то узнаем, откуда появились ксеноморфы

Теперь ему предстоит сложная задача – связать, наконец, сюжет оригинального фильма «Чужой» с разросшейся вокруг него расширенной вселенной. Настоящим приквелом должен был стать «Прометей», но ограничения бюджета и проблемы со сценарием заставили вычеркнуть из сюжета самих ксеноморфов. «Завет» прольет свет на их происхождение и расскажет больше о расе инженеров, создавшей человечество, а затем решившей его уничтожить.

Новый фильм без оговорок снят в духе первых лент о Чужих. Команда «Завета» заставляет вспомнить экипаж «Ностромо», а героиня Кэтрин Уотерстон неуловимо похожа на молодую Сигурни Уивер (по мнению фанатов, это сходство не случайно и она приходится Рипли матерью). Герои чаще появляются на открытых пространствах, но ключевые моменты и самые напряженные сцены, как и раньше, разворачиваются в темных отсеках и узких коридорах. Мы вновь увидим зараженного члена экипажа, которого тщетно пытаются спасти друзья, незабываемую сцену с прыжком лицехвата, столкнемся с хладнокровным и в то же время эксцентричным андроидом, но при этом фильм не собирается опускаться до слепого копирования. Дэниэлс, в отличие от Рипли, – ученый, а не солдат и действует соответственно. Возможности современной компьютерной графики позволяют не ограничиваться выкидыванием монстров в шлюз и показать другие зрелищные сцены со звездолетом. Появятся и нереализованные в прошлых фильмах эпизоды – например, сцена, в кото-

**ЗАРОДЫШ** находит путь через спину, а не грудную клетку. Другой подвид или ранняя стадия эволюции?

**АНДРОИД УОЛТЕР**
внешне похож на Дэвида, но это другая модель, лишенная человеческих чувств

рой ксеноморф подкрадывается к влюбленной парочке в душе. «Завет» можно сравнить с «Миром юрского периода» и «Пробуждением Силы»: он рассказывает очень знакомую, но все-таки новую историю, которая закрывает белые пятна в известной вселенной.

## НЕО-ФРАНКЕНШТЕЙН

Связать новые и старые картины о Чужих предстоит Майклу Фассбендеру (героиня Нуми Рапас из «Прометея» заявлена в касте, но, вероятно, появится лишь в эпизоде или во флэшбеках). Актер сыграет сразу двух разных персонажей. Мы увидим андроида Дэвида в новых условиях после десяти лет самостоятельного творческого поиска (интересно, как он вернул свою голову на место после событий на Дзете Сетки). Как признается сам Фассбендер, вдали от людей Дэвид не превратится в бездушную машину – наоборот, будет живее, начнет испытывать более сильные эмоции и станет куда настойчивее в своих решениях. Другой его герой, Уолтер, представит следующее поколение роботов и будет лишен человеческих черт характера. Похоже, Скотт проводит своеобразное исследование на тему того, где находится граница человечности и что может произойти, если ее пересечь. Три закона робототехники существуют в параллельной реальности: выходки Дэвида в «Прометее» подвергали его соратников опасности большей, чем недружелюбная планета инженеров. Вряд ли в «свободном плавании» разумная машина станет более гуманной. Фильм позиционируется как триллер, но вопросам морали и нравственности в нем наверняка уделят достаточно хронометража.

Религиозные параллели, то и дело возникавшие в предыдущих фильмах, в новом практически выходят на первый план. Планета создателей человечества называется Рай, корабль, достигший ее первым, – «Завет». Нашлось место параллелям и из готической литературы ужасов, вроде знаменитого «Франкенштейна» Мэри Шелли. Творение божественных рук восстает против своего создателя, а вмешательство человека в высший замысел порождает чудовище. После прохладно встреченного «Исхода» Скотт аккуратнее обращается к богословским вопросам, поэтому все самое важное мы наверняка узнаем лишь ближе к концу ленты, а большая часть времени будет уделена борьбе с первыми ксеноморфами.

Вселенная «Чужого» продолжает развиваться. После спорных кроссоверов с Хищником и крена в сторону боевика она возвращается к истокам – мрачному триллеру, полному чувства безысходности. Мастера некроготики Ганса Гигера с нами уже нет, но он оставил множество готовых работ и концептов, которых хватит еще на десяток фильмов. «Чужой: Завет» – это и первая глава в мифологии ксеноморфов, объединяющая поколения зрителей, и повод вновь испытать первобытный страх. Когда в неверном свете мигающей лампы сверкают острые зубы Чужого, спокойным и равнодушным остаться невозможно. ■

**THE HOBBIT** – игра 1982 года

# ИГРЫ ВЛАСТЕЛИНОВ

## 8 ВАЖНЫХ ИГР ПО ВСЕЛЕННОЙ ТОЛКИНА

**АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО, РОДИОН ИЛЬИН**

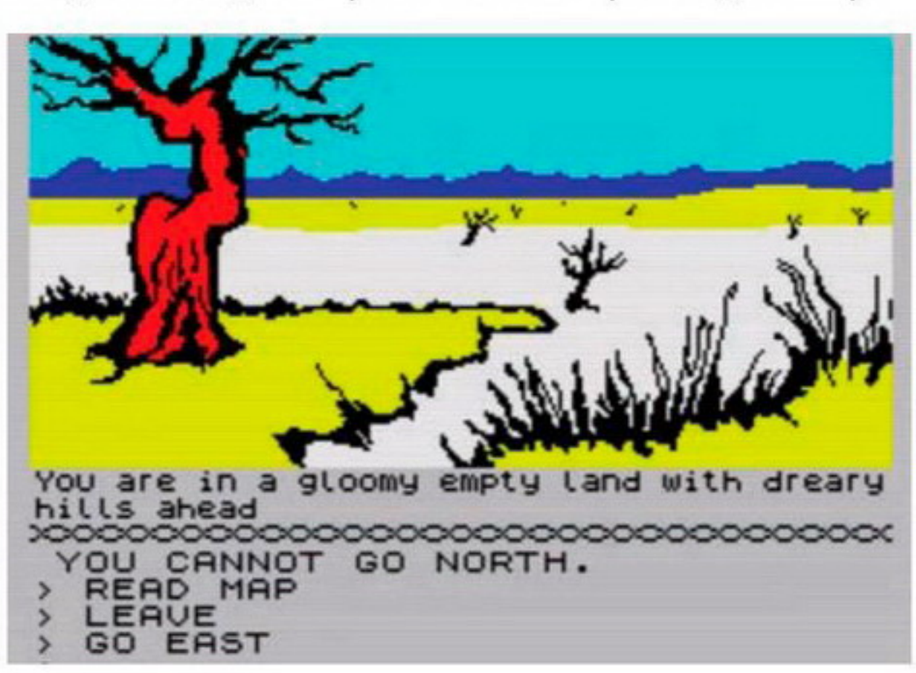
Мир Средиземья, придуманный Джоном Р. Р. Толкином, с трудом умещался на страницах книг. Героев, злодеев и всяческих событий было так много, что некоторым писатель уделил несправедливо мало внимания – от пары абзацев до нескольких строчек. Зато у читателей оставался огромный простор для фантазии. А с появлением первых компьютеров возможность пофантазировать появилась и у разработчиков игр.

Этим летом на PC, PS4 и Xbox One выйдет «Средиземье: Тени войны», отнюдь не первая и, надо полагать, не последняя игра по мотивам произведений Профессора. И если о будущих проектах нам еще только предстоит узнать, то о предыдущих мы можем рассказать прямо сейчас.

Итак, вашему вниманию предлагаются восемь самых примечательных игр, переносящих вас в Средиземье!

### THE HOBBIT (1982 ГОД)

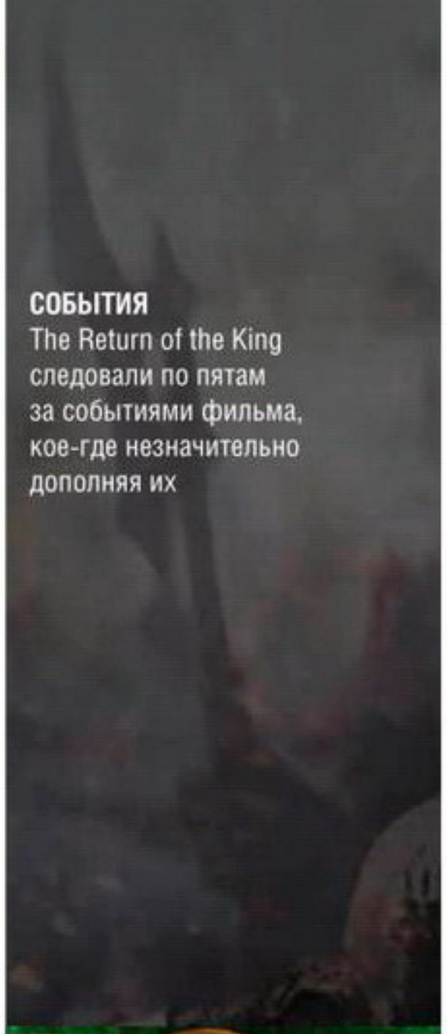
Самой первой (по крайней мере, первой достойной) игрой по миру Средиземья была The Hobbit, текстовое



**ВОТ ТАК ВЫГЛЯДЕЛИ** первые игры, посвященные Средиземью

**ДАЖЕ ГРАФИЧЕСКИЙ** стиль The Lord of the Rings: War of the Ring вызывал в памяти Warcraft 3. Впрочем, хуже стратегия по «Властелину колец» от этого не становилась

**THE LORD OF THE RINGS:** War of the Ring



**СОБЫТИЯ** The Return of the King следовали по пятам за событиями фильма, кое-где незначительно дополняя их

приключение, вышедшее на ZX Spectrum в 1982 году. В основе сюжета лежала одноименная книга, а все действия на локациях и перемещения происходили с помощью текстовых команд: движок Inglish распознавал их и реагировал на выполнение соответствующим литературным текстом. В результате у игрока возникало ощущение, что он пишет книгу о своем личном Средиземье.

Такой подход оказался популярен: игра продалась тиражом более ста тысяч копий и была портирована на многие платформы, в том числе на PC. Кроме того, у The Hobbit появилось продолжение, через три года вышла текстовая приключенческая игра Lord of the Rings: Game One, пересказывающая события «Братства Кольца».

## THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

В 2003 году, через двадцать лет после выхода первых игр, в The Lord of the Rings: The Return of the King мы вновь отправились сражаться с великим злом. Спустя полтора месяца после релиза на экраны кинотеатров по всему миру вышел одноименный фильм Питера Джексона, к его премьере и создавали игровую адаптацию. Сочетание событий ленты с экшеном от третьего лица принесло игрокам многое – от возможности взять под контроль Гимли и расколоть пару десятков орочьих черепов до красочных локаций, аккуратно перенесенных на игровой движок прямиком из запасников киностудии New Line Cinema.

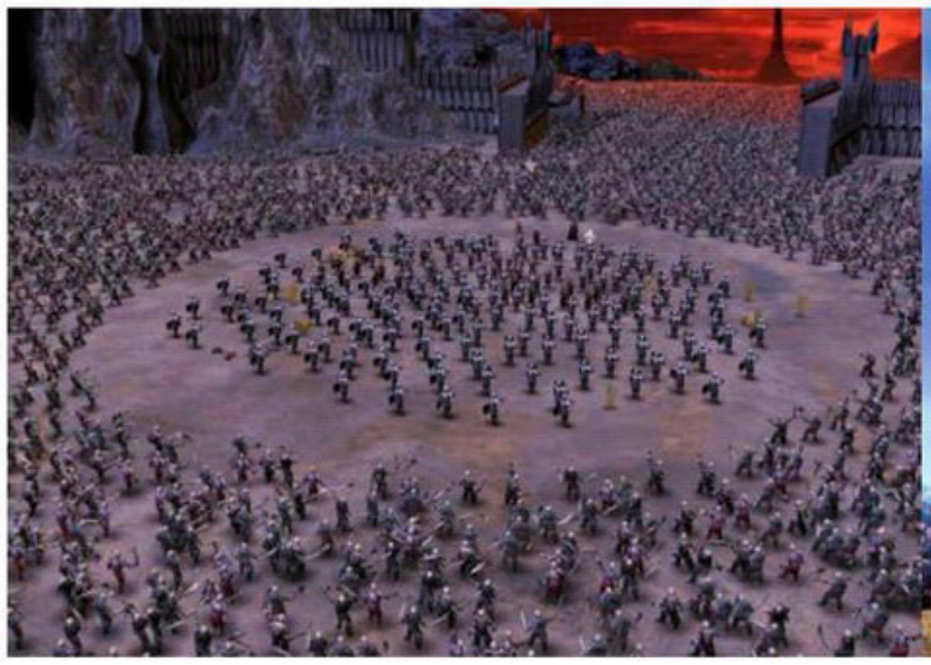
## THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

За несколько недель до премьеры третьей части киносаги Питера Джексона на персональных компьютерах вышла стратегия The Lord of the Rings: War of the Ring. Классическая RTS порадовала игроков симпатичной графикой и сюжетом, но от других представительниц жанра отличалась только известным игровым миром и не несла новых игровых механик (чаще всего она поглядывала в сторону Warcraft 3).

Игроку необходимо было добывать еду и руду, отстраивать базу и развивать армию, снабжать ее самыми последними улучшениями и искать артефакты, способные изменить ход любой битвы в пользу игрока. Привести к победе можно было не только добрых героев, но и заядлых злодеев, в том числе Саурона.

**А ЕЩЕ В 2003 ГОДУ** вышел замечательный платформер The Hobbit

**THE LORD OF THE RINGS:**
The Battle for Middle-earth

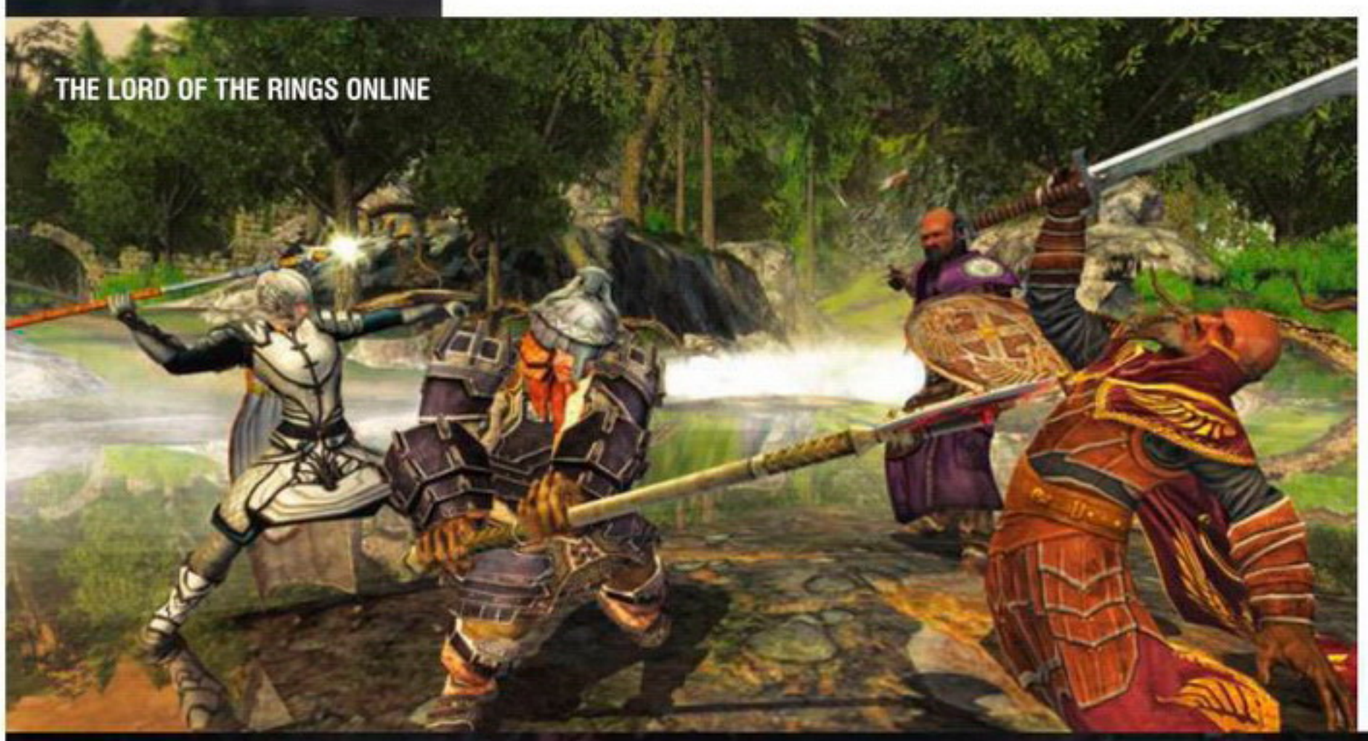


**ПЕРВАЯ ЧАСТЬ**
The Battle for Middle-earth
цитировала сцены
из фильмов дословно

## THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

К 2004 году Средиземье, помимо прочего, популяризовали фильмы Питера Джексона с их поистине впечатляющим размахом. Любовь к масштабности проявили и разработчики стратегии The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth.

На протяжении двух сюжетных кампаний игра позволяла игрокам лично убедиться в том, что против роханской конницы в Средиземье мало кто может выстоять, да еще и показывала быт противоборствующих сторон. Например, здесь можно увидеть промышленное становление Изенгарда и обустроить оборону Минас-Тирита и Хельмовой Пади. В 2006 году появилось продолжение – The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2. Вторая часть была красивее и масштабнее, но весьма вольно обращалась со вселенной.


THE LORD OF THE RINGS ONLINE

## THE LORD OF THE RINGS ONLINE

В 2008 году вышла The Lord of the Rings Online (изначально носившая подзаголовок Shadows of Angmar), где можно было стать и веселым гномом, чья бабушка когда-то курила трубку в недрах Мории, и утонченным эльфом, играющем на лютне в Лориэне. Даже следопытом можно было стать. Такие богатые возможности открылись благодаря тому, что игра была классическим MMO-проектом с рейдами, залежами контента для PvE и PvP, развитой системой крафта и даже возможностью обустроить свой дом.

## THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

Жанр онлайновых игр нравится далеко не всем, а хороших ролевых боевиков по вселенной, придуманной Толкином, всегда было немного. Ситуация изменилась

в лучшую сторону в 2011 году, когда вышла The Lord of the Rings: War in the North. Действие происходило параллельно событиям кинотрилогии, на севере Средиземья. Главные герои порой забредали в знакомые локации вроде Бри и Ривенделла, но в остальное время воевали с приспешниками Саурона в местах, о которых в фильмах Питера Джексона не говорилось ни слова.

Ролевая система The Lord of the Rings: War in the North оказалась проста, но ее хватало, чтобы заставить выполнять сторонние задания и выбивать из врагов побольше опыта. Играбельных персонажей было трое: гном Фарин, эльфийка Андриэль и следопыт Эредан. Во время кооперативного прохождения кем-то из них управляли реальные напарники, а при игре в одиночку компанию игроку составлял искусственный интеллект.

## LEGO THE LORD OF THE RING

В 2012 году вышла LEGO The Lord of the Ring. Причастность к большой конструкторской семье LEGO хитро замаскировала серьезный сюжет игры, передающий события трилогии Питера Джексона дословно. Элронд и Исилдур с нашей помощью побеждают телесную оболочку Саурона и пытаются уничтожить Кольцо Всевластия. И уже через десять минут Гэндальф уговаривает Бильбо, бегающего по своему дому с чайником, отдать артефакт Фродо. И это лишь малая часть игры, где есть еще незамысловатая боевая система вместе с характерной музыкой и эффектной графикой.

Ну а в 2014 году на свет появилась LEGO The Hobbit, в основу которой легли события другой джексоновской трилогии.

## MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Еще одной выдающейся игрой, перенесшей мир Средиземья на экраны мониторов и телевизоров, стала Middle-earth: Shadow of Mordor, вышедшая в 2014 году. Огромные открытые пространства, вольное обращение со вселенной, невероятная жестокость, суровый окружающий мир и уникальная система Nemesis, позволяющая оркам запоминать главного героя в лицо, – игра получилась необычной, она показывала Средиземье с неожиданной и очень мрачной стороны. Недостатки тоже были: разнообразия подчас не хватало, и при активной игре нескончаемые сражения быстро выматывали.

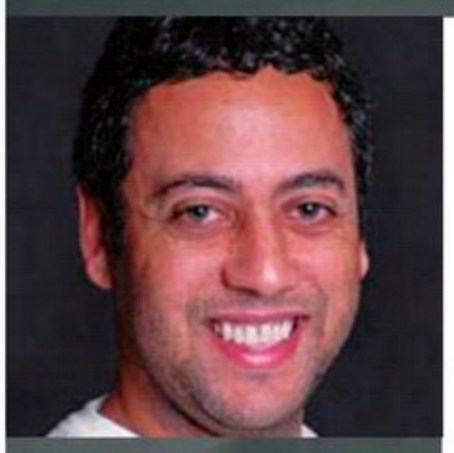
Надеемся, в «Средиземье: Тени войны» студии **Monolith Productions** удастся избежать львиной доли таких недочетов… ■

### НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД

В мире Средиземья бывали игры настолько необычные, что о них не принято говорить во дворце Галадриэль. Например, очень схематичная Moria, вышедшая в 1980-х. Игрокам предстояло добраться до самых глубин Мории и победить балрога. В игре можно было стать представителем одной из нескольких рас – от привычного человека до экзотического полутролля. Добавляем к этому шесть классов и начинаем сожалеть, что до сих пор никто не решился сделать нечто подобное с использованием современных технологий.

Еще одну необычную игру создали в привычном для многих жанре. Guardians of Middle-earth – это классическая MOBA, где десять Арагорнов, Леголасов, Фродо и Гэндальфов выясняют, кто из них «рак на миде» и кому бросать Кольцо в Ородруин.

До появления мощных технологий разработчикам приходилось обходиться минимумом средств. Впрочем, тогдашние игроки вряд ли жаловались – в такой игре фантазия наверняка работала на полную



# ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГРЫ «СРЕДИЗЕМЬЕ: ТЕНИ ВОЙНЫ»

На премьерном показе геймплея игры «Средиземье: Тени войны» в Лондоне мы взяли интервью у главы студии Monolith Кевина Стефенса.

**Давайте на секунду представим, что мы ни разу не слышали о Shadow of Mordor. О чем будет ваша новая игра?**

Кевин СТЕФЕНС: «Средиземье: Тени войны» – ролевой экшен в открытом мире, его события происходят между событиями «Хоббита» и «Властелина колец». Вы играете за Талиона, в котором до сих пор живет дух Келебримбора.

Если вы не играли в предыдущую игру, я напомню, что Талион служил следопытом у Черных врат. В начале Shadow of Mordor герой погибает, однако дух эльфийского лорда Келебримбора вселяется в тело героя и возвращает его к жизни. Вместе вы мстите обидчикам и в конце игры создаете Кольцо Власти, чтобы свергнуть Саурона.

«Тени войны» начинается как раз с того, что вы создаете Кольцо Власти. Келебримбор исчезает, а Талион остается с Кольцом и начинает поиски эльфийского владыки. В то же время город людей Минас Итиль в Гондоре оказывается осажден Королем-чародеем и назгулами. Это происходит в самом начале Shadow of War.

**Система Nemesis – одна из ключевых механик предыдущей части. Как она изменится в Shadow of War?**

Кевин СТЕФЕНС: Да, система «Немезис» – ключевая часть. В новой игре мы доработали ее, она стала обширнее. Главное в ней – ваши последователи. В Shadow of War вы можете добавлять их в свою армию. Эти последователи – капитаны с уникальными характеристиками. Они будут биться на поле боя вместе с вами.

Кроме того, в новой игре будут крепости, тоже часть одной большой системы Nemesis. Крепости – это гигантские твердыни, и у каждой есть свой владыка, а ему подчиняются гады рангом пониже. Уровень ваших противников отныне будет значительно выше, чем у орков, что вы видели в Shadow of Mordor. Чтобы добраться до владыки, предстоит взять крепость штурмом. В этом непростом деле вам и будет помогать ваша армия.

**Чем Shadow of War принципиально отличается от других ролевых игр? Брать помощников в команду – это ведь не новшество.**

Кевин СТЕФЕНС: Ключевое отличие Nemesis в том, что все отношения внутри этой системы уникальны для каждого игрока. Последователей можно потерять, их могут захватить ваши противники. Вы можете их спасти, и, если сделаете это, последователи будут благодарны. Впрочем, они в любой момент могут вас предать.

**Мы видели темных всадников и балрога в первом трейлере Shadow of War. Значит ли это, что мы встретим их в игре? С какими еще противниками мы можем столкнуться?**

Кевин СТЕФЕНС: Один из новых типов врагов – олог-хаи, боевые тролли. И да, вы верно подметили, Талиону предстоит сразиться и с назгулами, и с балрогом. Будут другие противники, но о них мы пока не можем рассказать.

**Мы слышали, что система Nemesis сможет даже менять ландшафт в игре. Это правда?**

Кевин СТЕФЕНС: Она не меняет ландшафт, но влияет на внешний вид построек. Крепости привязаны к владыкам и их племенам. В прошлой игре мы показали только одно орочье племя со своей культурой, а теперь племен будет несколько, и все разные. Одно из них, к примеру, известно тем, что приручает диких животных и использует в боях. Орки могут ездить на животных, атакуя верхом.

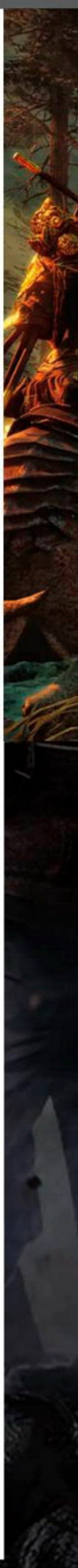
Другой аспект Nemesis заключается в том, что, какого вождя вы поставите во главе захваченной крепости, так она и будет выглядеть. Изменится также вид застав и местности вокруг твердыни.

**А какие регионы мы посетим? В трейлере мы заметили Минас Моргул, Барад-Дур. Какие еще?**

Кевин СТЕФЕНС: Да, в ролике был Минас Итиль, захваченный Королем-чародеем и превращенный в Минас Моргул. Это один из регионов. Еще есть Кирит Унгол и Горгорот – подножье Роковой горы. Кроме того, будет остров на озере Нурнен. Пока это все, о чем мы можем сказать.

**Что насчет заданий? В трейлере мы видели лишь захват крепости, чем еще мы будем заниматься? В Shadow of Mordor, как нам кажется, была такая проблема: мы много сражались с орками по весьма странным причинам. Была проблема с самой историей. Что вы скажете о Shadow of War?**

Кевин СТЕФЕНС: В Shadow of War есть главная сюжетная линия, больше и глубже, чем в первой игре. Будут сюжетные задания, побочные квесты, взаимодействие с системой Nemesis, коллекционирование предметов. В общем, все то, что было в первой игре, только еще больше и проработаннее.



**Расскажите о сюжетной завязке.**

Кевин СТЕФЕНС: Я не могу, простите. *(смеется)* Мы пока это не обсуждаем. Могу лишь пояснить, что произошло в дебютном трейлере. Герои выковали новое Кольцо, но Келебримбора забрала какая-то странная сила. Не скрою, что будет осада Минас Итиля, на ваших глазах город превратится в Минас Моргул. Вы будете сражаться с назгулами и Королем-чародеем. Это все, что мы пока можем сообщить.

**Ищете ли вы новые идеи в других играх – к примеру, в Assassin's Creed, Batman: Arkham Knight? Shadow of War во многом на них похожа.**

Кевин СТЕФЕНС: Да, конечно, мы черпали вдохновение в других играх. Shadow of War – это продолжение, развитие идей первой части. А при создании Shadow of Mordor мы оглядывались на боевую систему серии Arkham. Она потрясающая, поэтому мы взяли из нее некоторые детали и привязали к нашей боевке. То же с передвижением и навигацией. Вы ведь заметили, как ловко Талион карабкается по стенам? *(смеется)*

**Похоже, в Shadow of War появится Галадриэль. Стоит ли ожидать других персонажей из книг Толкина или фильмов Питера Джексона?**

Кевин СТЕФЕНС: Персонажи, чье появление подтверждено к этому моменту, – это Саурон, Король-чародей и назгулы. Пока, кажется, это все герои, известные по книгам и фильмам. Может, я забыл кого... А, и Келебримбор, конечно.

**А можно побольше узнать о штурме крепостей?**

Кевин СТЕФЕНС: Система захвата крепостей работает по принципу контрольных точек. Вы должны их удерживать определенное время, пока вожди пытаются их отобрать. Тут два разных вопроса на самом деле. Базовое задание – захват точек, но как вы до них доберетесь и как туда доберутся ваши последователи, зависит от того, захотите ли вы, допустим, забраться на стену или проломить ее. Ну и от того, какая у крепости защита. Там могут быть, например, шипы.

Вы можете взобраться на стену, но большая часть вашей армии таким навыком, увы, не обладает. Поэтому вам придется залезть на нее и найти способ провести вашу армию за стены замка. Кроме того, есть разные типы ворот: одни можно пробить, другие – нет. Результат зависит от того, привели вы с собой разрушителя или нет. Другими словами, появился элемент стратегии.

**Расскажите российским игрокам, почему им стоит сыграть в Shadow of War.**

Кевин СТЕФЕНС: Привет, российские игроки! Я буду рад, если вы сыграете в «Средиземье: Тени войны», ведь она будет лучшей приключенческой игрой этого года! *(смеется)* Если вам нравится мир Средиземья и произведения профессора Толкина, то вам обязательно нужно сыграть в «Тени войны». Мы надеемся, что игра вам понравится.

■■■

«Средиземье: Тени войны» выйдет 25 августа. Пожелаем разработчикам удачи – еще один дельный экшен по вселенной, придуманной знаменитым писателем, нам точно не помешает. ■

# ИГРАЙТЕ НА ЗДОРОВЬЕ!

## МЕДИКИ И ИССЛЕДОВАТЕЛИ О ПОЛЬЗЕ ВИДЕОИГР

**АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО**

**РЕЧЬ ЗАШЛА** о психическом здоровье, и мы сразу вспомнили о замечательной Psychonauts

В начале февраля в эфире Первого канала ведущая передачи «Жить здорово!» Елена Малышева открыто заявила, что видеоигры – полезное в общем-то занятие. Правда, не для всех поголовно, а для взрослых и пожилых людей. Эти слова вызвали немало удивления хотя бы потому, что не имеют ничего общего с тем привычным негативом, что льется на зрителей, когда «в телике» заходит речь об играх.

Конечно, нас с вами добрым словом, сказанным в адрес видеоигр, удивить сложно. Ведь игры – это здорово, они не замещают собой другие виды досуга, а дополняют их. Согласитесь, сюжет четвертой **Uncharted** не стыдно пересказать родителям, а знакомая девушка с улыбкой узнает, что Трико – это не элемент одежды, а милая зверушка из игры **The Last Guardian**.

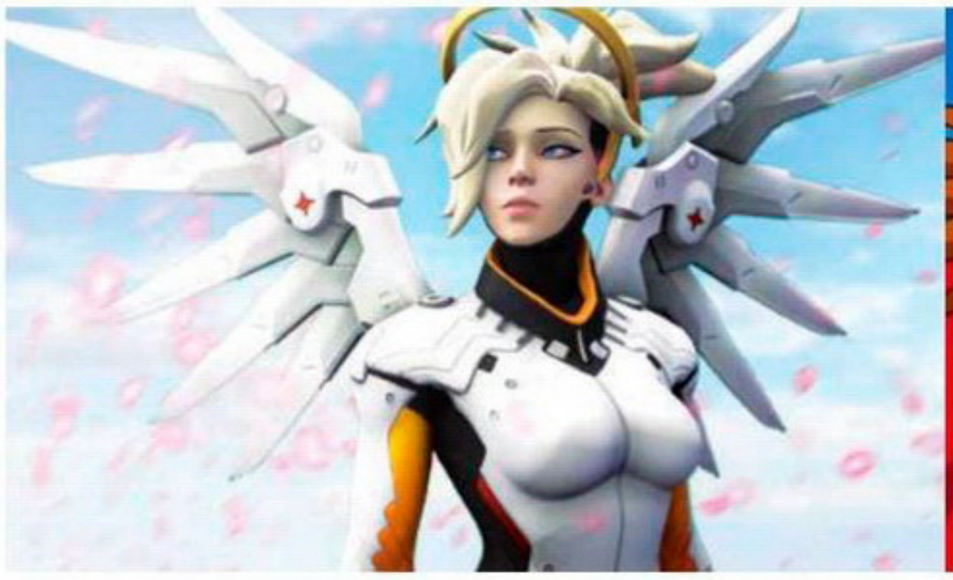
Посему мы тоже решили по-научному и с привлечением специалистов разобраться и выяснить, способны ли игры приносить пользу не только молодым игрокам, но и людям старшего возраста.

### МАЛЕНЬКИЕ ФАКТЫ БОЛЬШОГО ГЕЙМИНГА

То, что про видеоигры часто говорят плохое, не новость, а то, что от них якобы глупеют, не новость в кубе. Видимо, такая ситуация не понравилась редакции международного журнала Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology. Издание более полувека занимается исследованием социальной психиатрии и психиатрической эпидемиологией, что дает ему полное право высказываться по любым вопросам в рамках своей компетенции.

5 февраля 2016 года журнал опубликовал результаты исследования, проведенного совместно с международными университетами Франции, США, Румынии, Германии, Турции, Нидерландов, Литвы и Болгарии. Участники – три тысячи школьников в возрасте от шести до один-

**ФРАЗА** «Выключай свой компьютер, зрение посадишь!» знакома почти каждому. Но правдива ли она?



**ХОТЬ ДОКТОР ЭГГМАН,** главный враг синего ежа Соника, выглядит как безумный ученый, игры, где он появляется, ничего плохого в себе не несут. Напротив, они заставляют игроков внимательно следить за всем, что происходит на экране

надцати лет. Задача – ответить на вопрос: *«Влияет ли время, проведенное за видеоиграми, на психическое здоровье детей, а также на развитие социальных и когнитивных навыков»*. В исследовании принимали участие родители и преподаватели – они делились впечатлениями о том, как игры влияют на состояние ребенка дома, а также на успеваемость в школе.

В ходе исследования выяснили вот что: 20% детей играют не менее пяти часов в неделю. При этом мнение о том, что они погружаются в видеоигры, чтобы уйти от реальных проблем, не нашло подтверждения. Дети из неполных семей, не имеющие братьев и сестер, играли меньше и при каждом сеансе старались уменьшить время игровой сессии. Но главный вывод исследования заключается в том, что 95% участников показали рост мозговой активности более чем в полтора раза и двукратное повышение интереса к знаниям и познанию мира, вне зависимости от пола, социального статуса семьи и страны проживания.

Такой вывод объясняется просто. Игры способны визуализировать ответы на многие детские вопросы, немалая часть которых начинается с привычного: *«А почему...»* При этом не стоит забывать о постоянной интерактивности: ребенок не только видит происходящее на экране, он также слышит звук и параллельно взаимодействует с геймпадом. Три информационных канала способны загрузить все отделы головного мозга и способствовать их равномерному развитию.

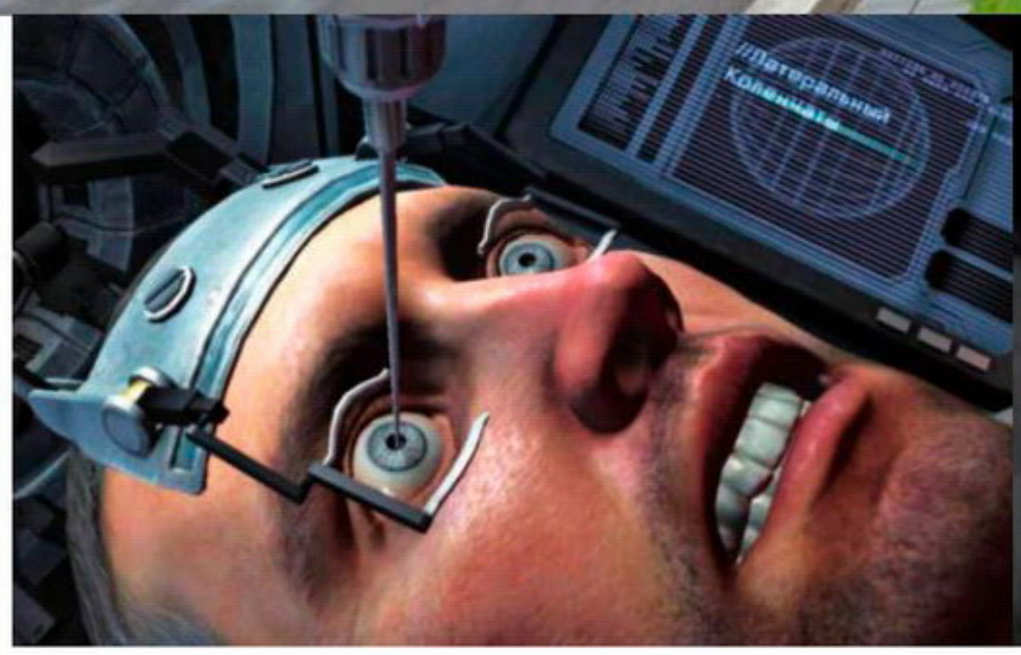
## ДЕДОВСКИЙ МЕТОД ТАНКОВАНИЯ

Однако не только детям есть польза от игр. На здоровье взрослых они тоже способны влиять положительным образом, и так полагает не только Елена Малышева. Например, видеоигры способствуют профилактике и лечению амблиопии, известной в народе как «ленивый глаз».

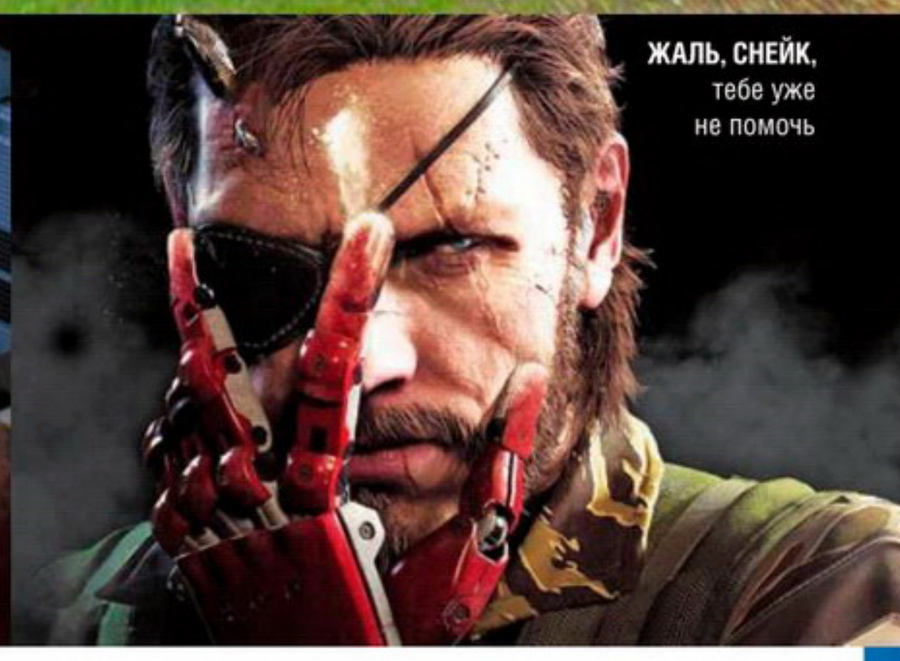
Амблиопия – заболевание, в ходе которого происходит постепенная деградация зрительного анализатора. Оно не поддается коррекции с помощью линз и не лечится хирургическим вмешательством. Летом 2011 года калифорнийский университет Беркли прово-

**ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ВРАЧИ** тоже взяли видеоигры на вооружение

**НЕКОТОРЫЕ ПОКЛОННИКИ** Gran Turismo даже становились профессиональными гонщиками – игра послужила для них своего рода трамплином



**ВОТ ТАК АМБЛИОПИЮ** точно не вылечить



**ЖАЛЬ, СНЕЙК,** тебе уже не помочь

дил масштабное исследование, доказавшее, что даже при двухчасовых сессиях наедине с любой современной игрой наблюдается повышение остроты зрения.

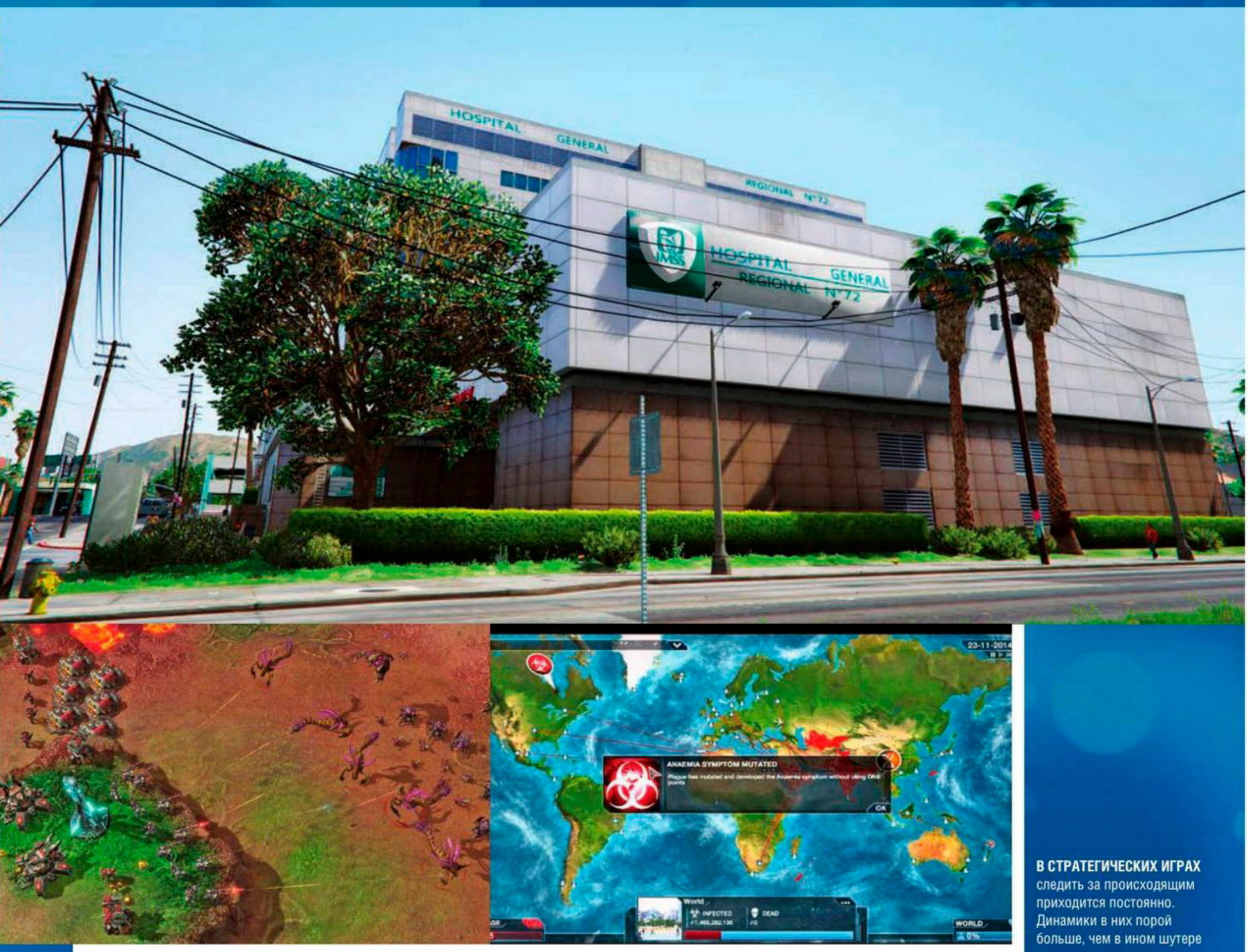
Такое воздействие уникально, так как если амблиопию не исправить в детском возрасте, когда она легче всего поддается коррекции, то дальнейшее состояние зрительного анализатора будет только ухудшаться.

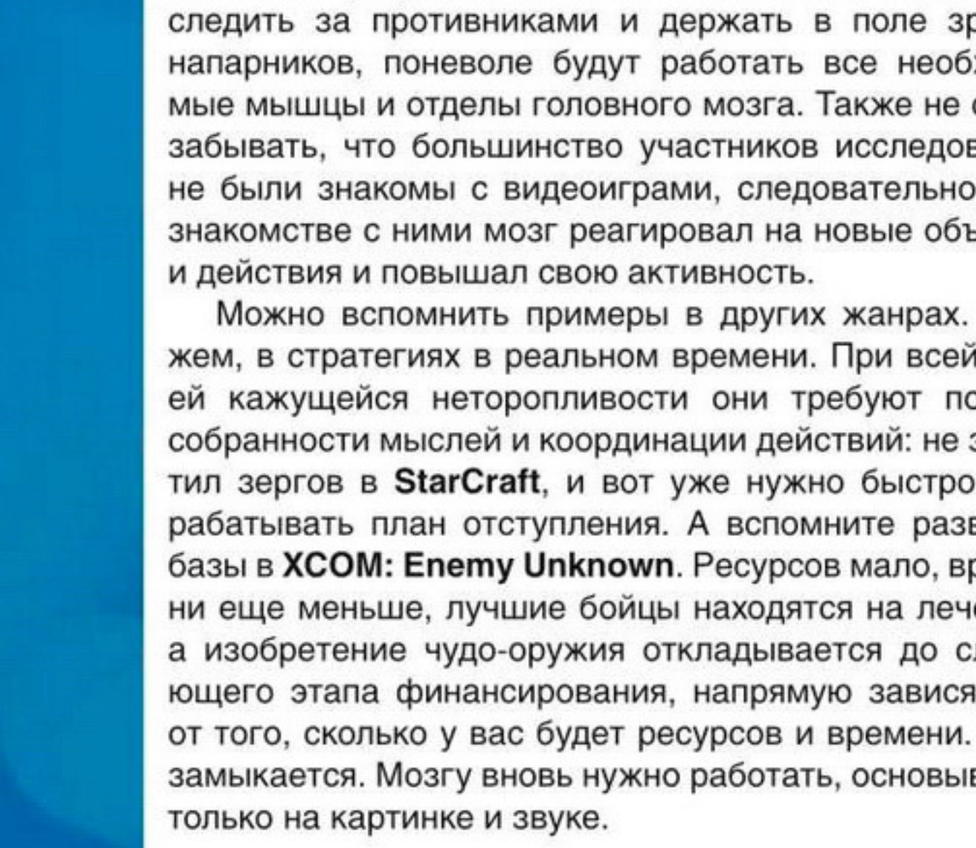
Исследование проводилось совместно с Национальным институтом глаза США. В нем участвовали двадцать человек, больных амблиопией. Их возраст составлял от 15 лет до 61 года. Исследование разделили на три этапа. Во время первого каждый из участников должен был наиграть сорок часов в месяц в экшены, но не более двух часов в день. На втором этапе были похожие условия, только играть разрешали в игры разных жанров.

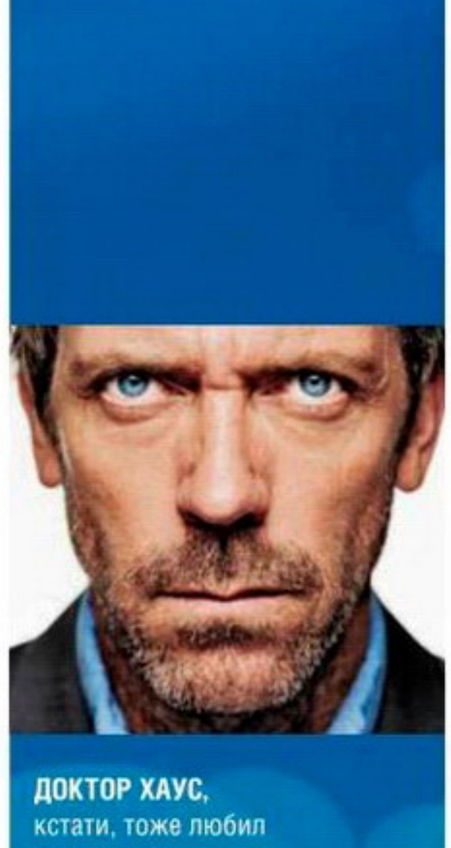
Оба этапа показали улучшение зрения у всех участников на 30%, что в фактических величинах означает дополнительные полторы строчки в тестовой таблице, которую офтальмологи используют для проверки остроты зрения. Подобные результаты, даже с чуть меньшей эффективностью, достигаются после прохождения пятидневного курса лечения с помощью окклюзионной терапии. К слову, всем играющим на глаза надели патчи – корректирующие повязки, использующиеся при лечении глазных заболеваний и после операций.

Для чистоты эксперимента, а также чтобы убедиться, что вышеуказанные результаты достигнуты исключительно с помощью видеоигр, ученые провели третий этап исследования. Всем участникам на здоровый глаз надели повязку, а посредством второго глаза им нужно было читать книги с экрана монитора, листать веб-страницы, смотреть видеоролики на протяжении двадцати часов. В общем, делать все то, чем мы занимаемся каждый день.

Результаты удивили всю исследовательскую группу: никаких эффектов, положительных или отрицательных, замечено не было. Это может быть косвенным подтверждением того, что современные мониторы не способны влиять на зрение в той мере, в которой это воспринимается обществом. Разумеется, цифры, представленные в исследованиях, во многом условны, так как каждый человек индивидуален (у всех участников тестовой группы был свой уровень заболевания амблиопии, а у шести человек было еще и косоглазие разной степени сложности), тем не менее итоги исследования оказались очень красноречивыми: у половины группы, которая играла на протяжении сорока часов, наблюдалось улучшение глубины резкости зрения.





**В СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГРАХ** следить за происходящим приходится постоянно. Динамики в них порой больше, чем в ином шутере

Людям стало проще различать объекты на близком и дальнем расстоянии.

Специалисты связывают положительный эффект с большим количеством динамических объектов в любых шутерах и экшенах. Согласитесь, когда надо следить за противниками и держать в поле зрения напарников, поневоле будут работать все необходимые мышцы и отделы головного мозга. Также не стоит забывать, что большинство участников исследования не были знакомы с видеоиграми, следовательно, при знакомстве с ними мозг реагировал на новые объекты и действия и повышал свою активность.

Можно вспомнить примеры в других жанрах. Скажем, в стратегиях в реальном времени. При всей своей кажущейся неторопливости они требуют полной собранности мыслей и координации действий: не заметил зергов в **StarCraft**, и вот уже нужно быстро разрабатывать план отступления. А вспомните развитие базы в **XCOM: Enemy Unknown**. Ресурсов мало, времени еще меньше, лучшие бойцы находятся на лечении, а изобретение чудо-оружия откладывается до следующего этапа финансирования, напрямую зависящего от того, сколько у вас будет ресурсов и времени. Круг замыкается. Мозгу вновь нужно работать, основываясь только на картинке и звуке.

Не менее энергозатратны для мозга и спортивные игры. В частности, автосимуляторы, лучшие из которых могут передать правдоподобные ощущения от вождения и всяческие перегрузки. Редко какой игрок с первого раза достигал середины круга в **Gran Turismo**, не выехав за пределы трассы. И здесь мы вновь возвращаемся к работе мозга, который считывает информацию с экрана и подает сигналы пальцам рук. Вся эта информация не дает мозгу расслабиться и держит его в тонусе. Да, мозг тоже нужно тренировать.

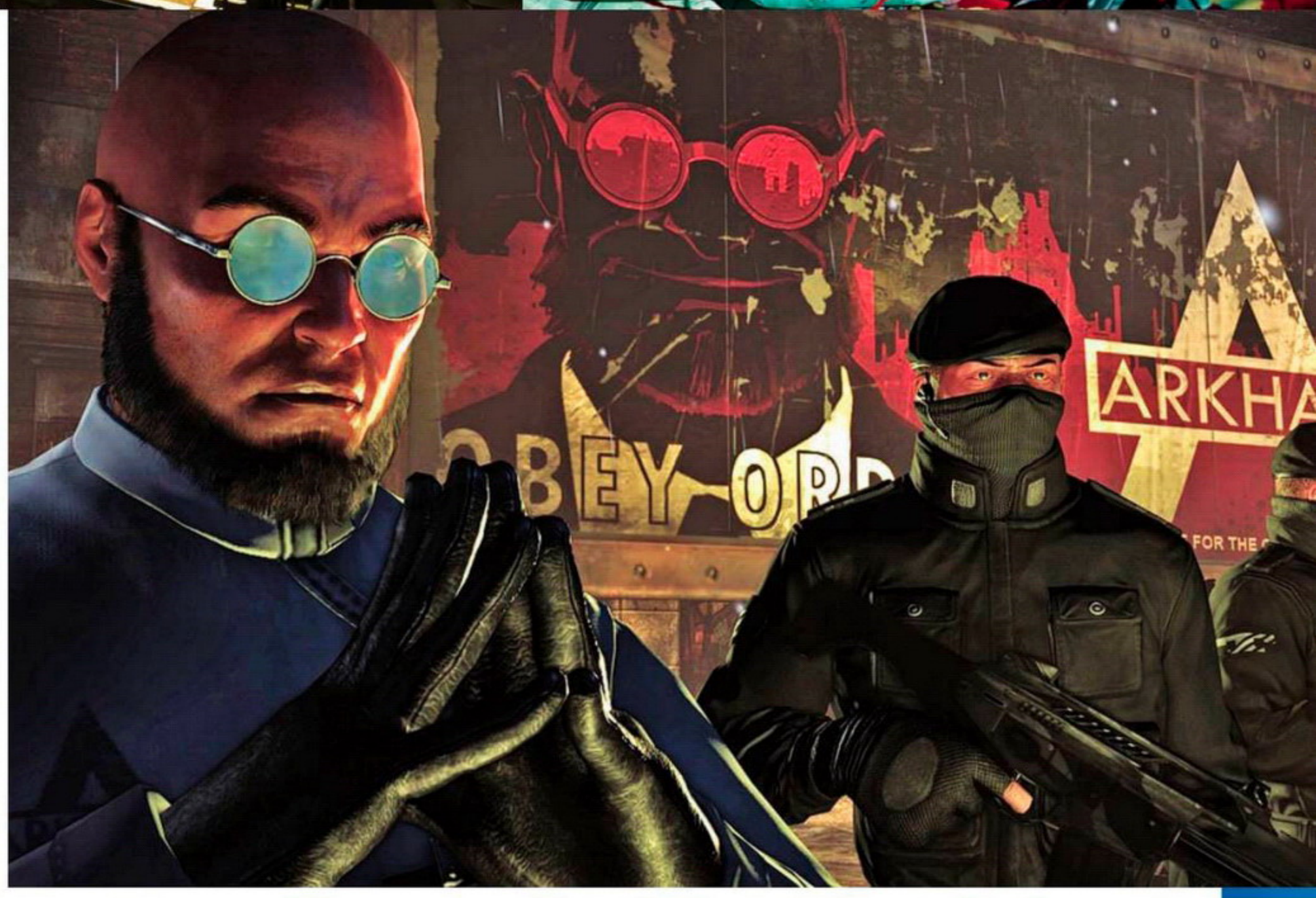
## ДУХОВНЫЕ СКРЕПЫ ГЕЙМПАДА

Отечественная медицина не остается в стороне от мировых тенденций и тоже старается использовать методики профилактики и лечения с помощью видеоигр. Вот только все эти старания носят несистемный характер и оказываются частными инициативами врачей в рамках конкретных клиник и отделений.

Мы решили не ограничиваться исследованием иностранного опыта и узнать у отечественных специалистов, есть ли положительные примеры использования игр в медицине. Вопрос это отнюдь не простой. Несмотря на заявления Елены Малышевой, видеоигры до сих пор обвиняют в негативном воздействии на чело-

**ДОКТОР ХАУС,** кстати, тоже любил видеоигры

**ПОМНИТЕ,**
что *чрезмерное* увеличение чем-либо пользы вам точно не принесет!



века и его психику. Психику, которую никто не знает лучше врачей, изучающих ее профессионально. Вот как прокомментировала опыт использования видеоигр в лечебных целях доктор медицинских наук, профессор, ведущий научный сотрудник ФГБНУ НЦПЗ Наталья Селезнёва:

*«Основная специализация нашего центра – возрастные нарушения мозга. Мы работаем с очень пожилыми людьми, у которых есть, например, болезнь Альцгеймера или старческое слабоумие, и для лечения и профилактики мы использовали следующую методику: брали восемьсот пациентов в возрасте старше 45 лет и делили их на четыре группы. Первой группе давали медикаментозные препараты, лечащие память, нарушения речи, ориентировки в пространстве и моторные навыки. Вторую группу направили на специально разработанные тренинги, помогающие развивать память, моторные навыки, ориентировку в пространстве, логику, анализ, суждения. Третья группа принимала препараты и занималась тренингами, а четвертая не получала ни медицинских препаратов, ни доступа к тренингам.*

*После двух месяцев исследований выяснилось, что наибольший прогресс в лечении замечен у той группы, что принимала препараты и занималась тренингами, а также у группы, занимавшейся только тренингами. Сами тренинги, конечно, очень просты в сравнении с теми играми, что вы описываете в своем журнале. Большая часть из них связана с простейшими настольными играми или даже специальными игровыми картами, но наши тренинги построены в игровой форме, и я должна сказать, что даже самые простые из них сразу же повышают мозговую активность больного. Поэтому всем своим пациентам я настоятельно рекомендую если и не играть подолгу в игры, то хотя бы пробовать их запускать на некоторое время. Особенно если они не слишком сложные и не требуют большой вовлеченности».*

Впрочем, несмотря на положительные эффекты, Наталья Селезнёва с сожалением отметила, что еди-

**ИГРЫ НЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ** высокотехнологичными, чтобы помогать людям. Иногда самое простое – самое лучшее

ной методики исследований нет, а научно-исследовательские и медицинские центры не спешат делиться друг с другом наработками и опытом. В результате получается, что каждый занимается своим направлением, фиксирует положительные или, реже, отрицательные стороны исследований, но для масштабных клинических исследований этого пока мало.

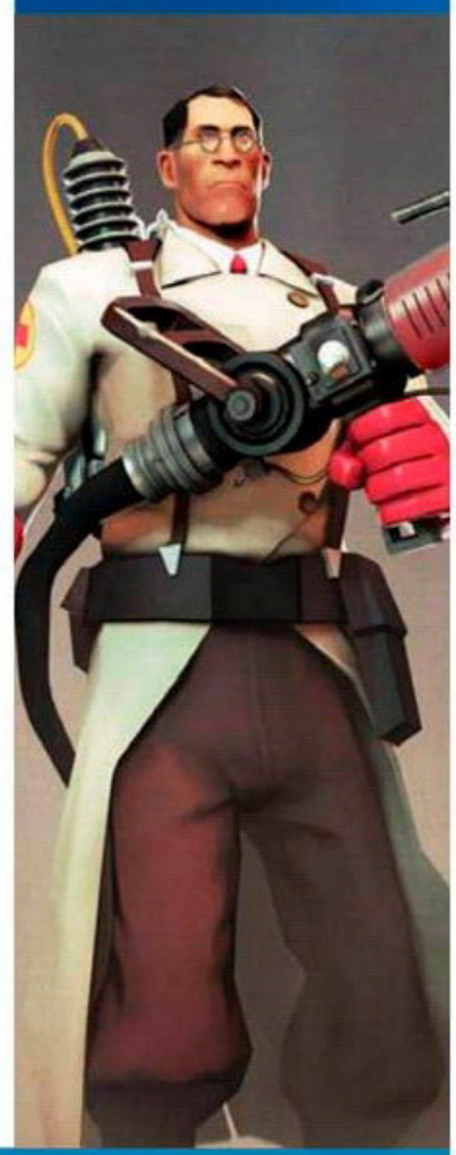
Сходной позиции придерживаются и другие врачи. Вот что сказал нам главный врач одной из московских поликлиник в частной беседе:

*«При оценке воздействия игр на здоровье человека главная проблема – недостаток исследований. Причем любых, как с положительным, так и с отрицательным результатом. Ни один врач вам не скажет, что игры – однозначное зло или благо, потому что таких данных нет. В то же время игры всегда развлекают и отвлекают, что, несомненно, положительно сказывается на процессах реабилитации больного. Нельзя забывать и про обязательное развитие мелкой моторики рук, что особенно заметно при работе с джойстиком. Однако все строго индивидуально. Главное – помнить, что во всем нужна мера, и если человек все свободное время проводит за играми, это плохо не столько из-за самих игр, сколько из-за его физиологии».*

■■■

В итоге получается сложная, неоднозначная ситуация. Вопреки опасениям отечественная медицина не видит в играх принципиального врага, но и в союзники не спешит записывать. Главная польза видеоигр – в их сути, развлечениях. В основном они радуют, приносят положительные эмоции, а это уже хорошо сказывается на здоровье человека. Любая игра оказывает положительное влияние, потому что задействует большое количество участков головного мозга, – особенно это заметно на примере пожилых людей.

Поэтому основная проблема воздействия видеоигр на здоровье человека заключена в их восприятии. Будем честны сами с собой: мы и впрямь уделяем видеоиграм много времени, порой больше, чем всему остальному (по крайней мере, в определенном возрасте), и со стороны это может выглядеть как зависимость. В наших же силах изменить эту ситуацию: играйте в видеоигры, но не забывайте о живом общении. Если вы будете следовать этим нехитрым правилам, вы и не заметите, как ваши родители и близкие начнут с интересом подглядывать за тем, как вы проходите очередную часть Uncharted. ■



**ЧЕРНОБОРОД**
смотрит на тебя
как на человека, который
не может пробить его щит

# НА | ПРОЛОМ

## КАК RAINBOW SIX: SIEGE ПОБОРОЛА СВОЮ СУДЬБУ

**ФЕДОР КОКОРЕВ**

Игры умирают. Рано или поздно это происходит с почти каждой из них. Однако некоторые проекты, причем неплохие, умирают очень быстро: костер тухнет, не успев разгореться. Вспомните **Evolve**, первый **Titanfall**, **Battlefield Hardline**... В этом ряду могла оказаться и **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**. Да что там могла – должна была. Но не оказалась. Почему?

### MAYDAY! MAYDAY!

Начало у игры не задалось. Нестабильное подключение к серверам, сбои в матчмейкинге, необъяснимые падения производительности, звуковые баги... В день выхода игры в разделе «Технические проблемы» на официальном форуме появилось около двух тысяч новых тем, в основном про сетевой код. Обиднее всего было то, что многие баги уже всплывали во время бета-тестирования.

А ведь все это происходило в игре, рассчитанной на онлайн! Да, в Siege есть «Ситуации», их можно проходить и так, но это, по сути, вариант обучения или тренировки. В Ubisoft говорили, что без подключения к Сети можно будет играть еще и в Terrorist Hunt (матчи против AI), однако после релиза оказалось, что это не так. Хочешь стрелять негодяев – ступай в онлайн.

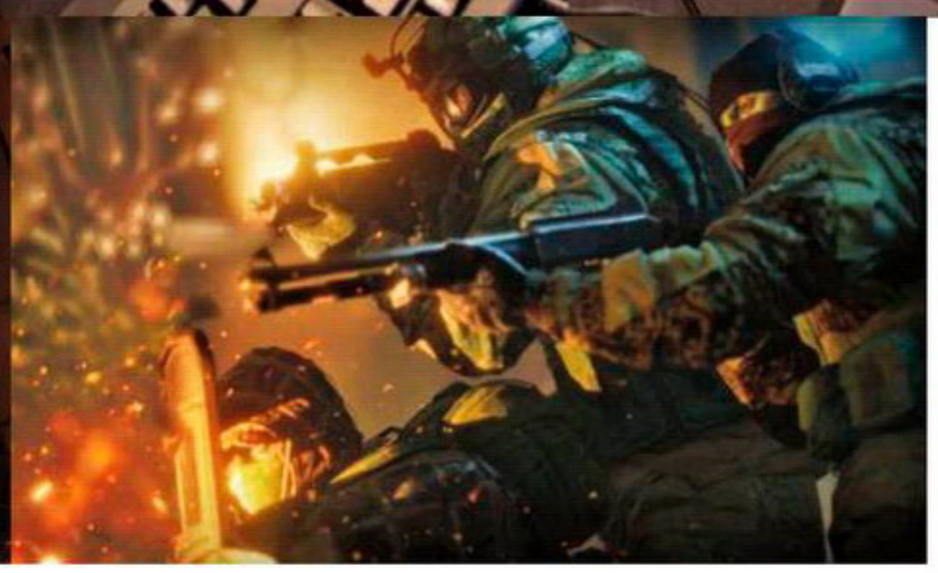
Положение осложнялось тем, что Siege не самая, скажем так, простая игра. Без слаженных взаимодействий с напарниками здесь никуда. Если у тебя есть четыре друга – прекрасно. Если нет… сами подумайте, часто ли встречаются хорошие командные игроки при случайном подборе.

При этом цена проекта в три раза выше, чем, например, у **CS:GO**. В итоге, несмотря на теплый прием со стороны критиков, R6 демонстрировала скромные продажи. А ведь любой мультиплеерный проект, тем более киберспортивная дисциплина, – это в первую очередь люди. Нет сообщества, нет и игры. Стоит ли удивляться, что даже самые оптимистичные члены редакции не торопились прочить Siege долгую жизнь.

Однако прошло чуть больше года, а R6 живее всех живых. Более того, по официальным цифрам Ubisoft, в нее сейчас играет *больше* людей, чем на старте (судя по данным Steam Charts, так и есть). Это настоящая аномалия! Игры, даже успешные, так себя не ведут.

Вдобавок в начале февраля прошел первый мировой турнир по Siege – 6 Invitational. На соревнованиях, и без того шедших на базе современного монреальского театра Usine C, атмосфера царила будто на премьерном показе хорошего спектакля: все на нервах, но в глазах у каждого радостное ожидание.

Чтобы понять, как R6 добралась до этой точки, мы обжили официальный сабреддит проекта (основная площадка для общения игроков), связались с профессиональными игроками в Siege, съездили на 6 Invitational, а также поговорили с командой разработчиков.



**МАЛЕНЬКИЕ СПЕЦНАЗОВЦЫ** изучают Siege. Трудно им будет

**ПЛАН ТАКОЙ:** врываемся и взрываем все к чертям. Понятно?

## УПОРНАЯ БЕЛАЯ ВОРОНА

Александр Реми, бренд-директор игры, не может спокойно говорить про R6, особенно о начальном периоде разработки: *«Когда компания закрыла Patriots (предыдущий, более традиционный проект серии), в команде осталось всего двадцать пять человек. Этими силами нам надо было возродить серию. Это огромная ответственность. <…> Ubisoft Montreal в первую очередь известны как авторы игр в открытом мире. На старте наша команда была своего рода белой вороной. <…> Мы начинали с простого. Есть атакующие, есть защитники. Есть штурм. Есть разрушаемость мира. Есть крепость. Вот и всё»*.

Спрашиваю про трудности при выходе, и Реми кивает: *«Когда мы выпустили игру в декабре 2015 года, журналисты давали ей самые разные оценки. И это нормально»*.

Как команда с этим справилась? Рецепт оказался прост: не трогать изначальную формулу, чинить то, что не работает, регулярно добавлять новый контент. Время шло, разработчики влились в определенный ритм. Раз в несколько месяцев – новое сезонное обновление. В нем – новая карта и пара бойцов, заметно меняющих status quo.

При этом система не самая привычная: владельцы Season Pass не имеют особых привилегий. Они просто чуть раньше получают доступ к новым оперативникам (и приятные декоративные мелочи, разумеется). Обычный завсегдатай Siege потом может открыть любого понравившегося бойца, не потратив ни единой копейки реальных денег. Новые карты заведомо бесплатны и открыты каждому.

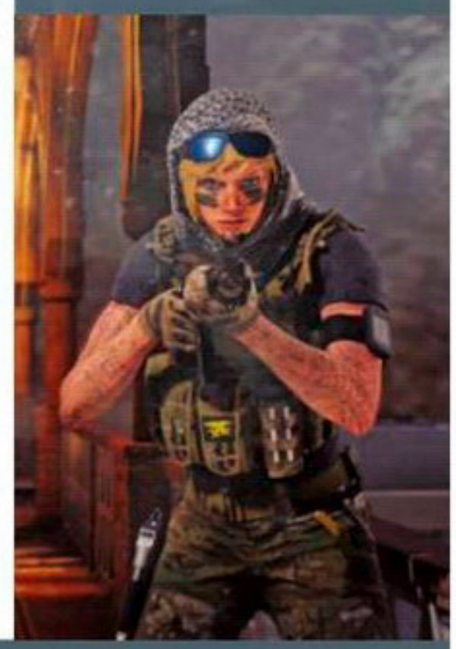
*«Когда мы в первый раз заявили начальству, что хотим сделать бесплатные карты, эту идею встретили... с некоторым удивлением. Но мы добились своего»*, – ухмыляется Реми. И стратегия предоставления нового контента – прекрасный пример подхода, во многом позволившего игре пережить первый год.

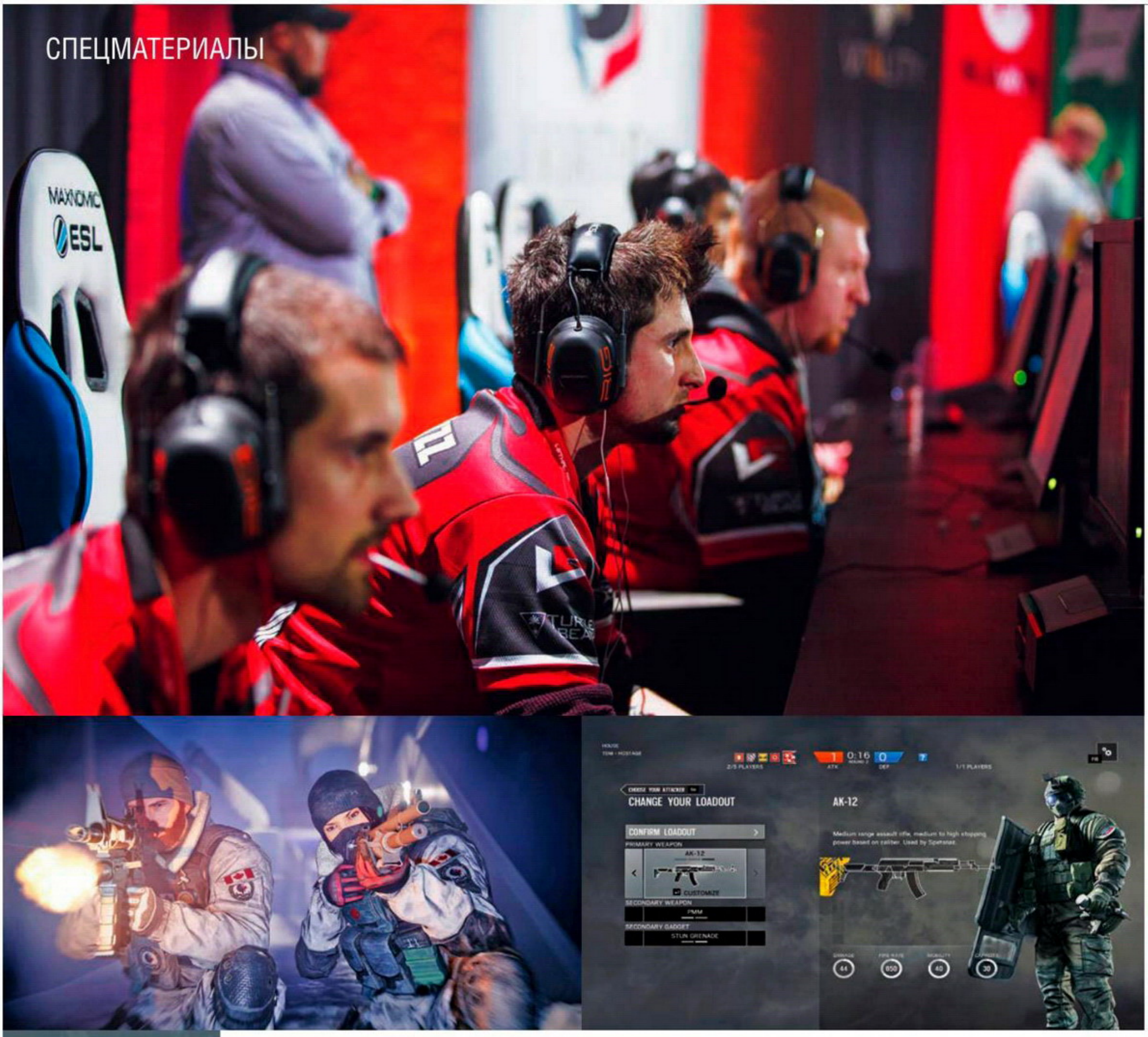
*«Во всем, что делаем, мы ориентируемся в первую очередь на игроков и на перспективу*, – говорит Реми. – *Огромная удача, конечно, что компания нас поддерживает»*.

Думаете, все было гладко? Конечно, нет! Случались и фиаско. Можно вспомнить весну прошлого года, когда в игре бушевали скандалы по поводу читеров в ранговых боях. А чего стоит «время Чернобородa», когда этого оперативника по умолчанию брали в каждый бой?

Здесь же технические проблемы: даже на первом мировом чемпионате соединение несколько раз разрывалось прямо в ходе схваток. Однако разработчики непрерывно меняли, дорабатывали и полировали игру, не трогая ее сути и коренных механик.

И это сработало.






Реми молчит, подбирает слова. Потом улыбается и добавляет: *«Мы очень много поставили на R6. И раз теперь, год спустя, мы добрались до этой точки, значит, сделали тогда верный выбор. <…> Мы никогда не думали, что у нас будет столько игроков. А в ноябре вас стало десять миллионов»*.

Грамотное сопровождение игры – только часть истории. Как я уже писал, любая сетевая игра – это в первую очередь сообщество. И здесь **Ubisoft** вместе со своими игроками сотворила настоящее чудо.

У R6 не так много фанатов, как у гигантов CS:GO или **Overwatch**, но эти люди крепко держатся друг друга. У проекта развитая мифология, собственный язык. В то время как на форумах почти любого другого сетевого шутера постоянно разгораются войны, официальный сабреддит R6 порой напоминает джентльменский клуб: дуэли и конфликты случаются, но чайные чашки держат, отставив мизинец.

При этом люди из Ubisoft постоянно следят за тем, что происходит. Творческий директор R6 Ксавье Марки признает, что в течение первого года сабреддит был для разработчиков одним из основных источников обратной связи. *«Конечно, мы не бросались сразу править игру в соответствии с пожеланиями отдельных игроков. Но если сообщество писало о какой-то проблеме, она тут же попадала в зону нашего внимания»*.

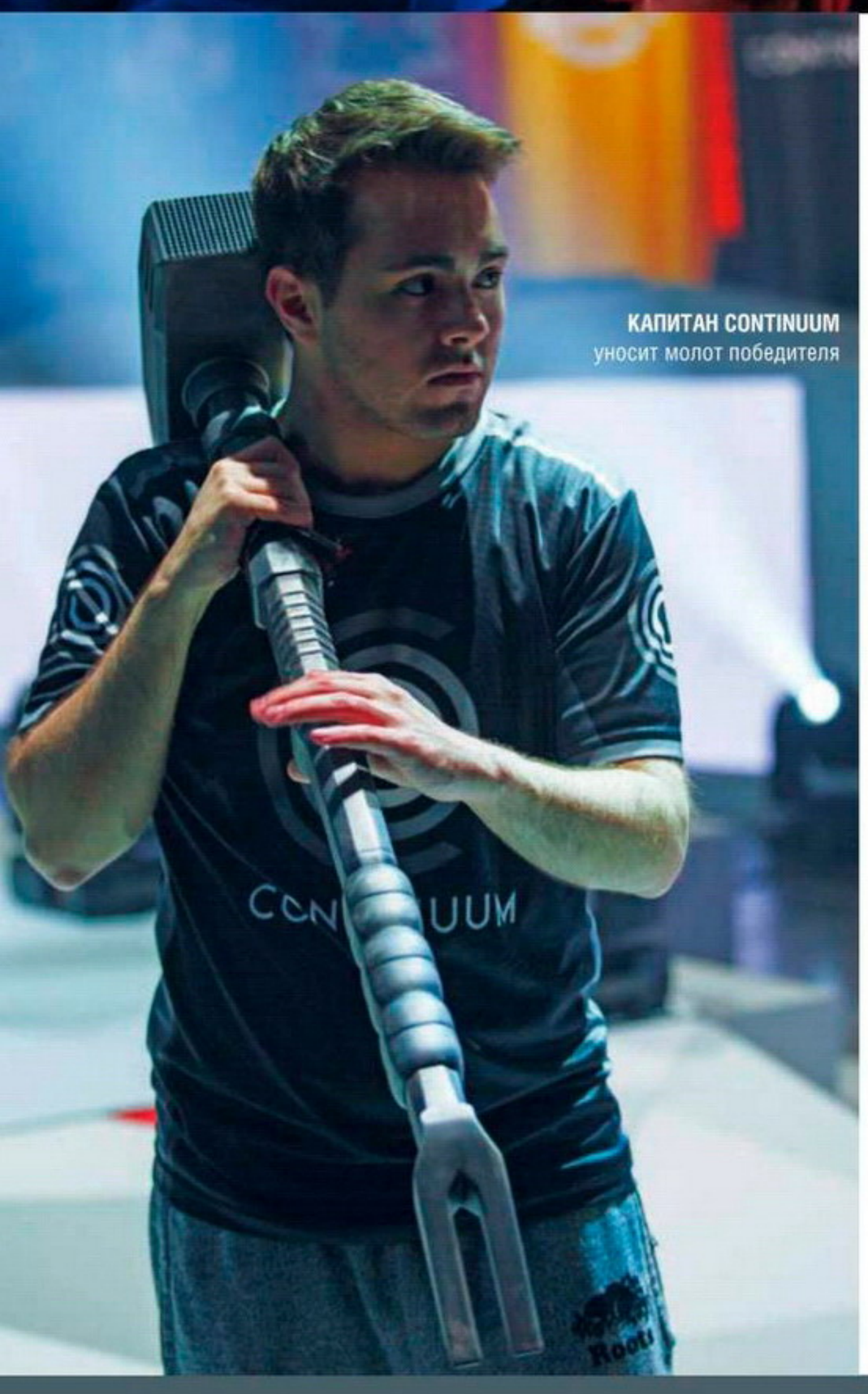
Команда R6 учитывала даже пользовательские мемы. Заметив, что одного из бойцов используют менее чем в 1% матчей, игроки организовали культ Великого Тачанки, чтобы Ubisoft наконец усилили злополучного российского спецназовца. Тачанку давно переработали, играть за него стали чаще, но мем продолжил жить, причем даже среди разработчиков: первый мировой чемпионат начался именно с речи Великого и Щедрого.

С киберспортсменами ситуация еще интереснее. Какую игру ни возьми, выход на профессиональный уровень подразумевает огромные затраты: придется поступиться как минимум временем и деньгами. Прибавьте к этому немалую вероятность того, что вы ничего не добьетесь: команд много, победителей же единицы. А теперь многократно умножьте риск: вам предлагается стать профессионалом в игре... которая в любой момент может отдать концы.

Это, мягко говоря, довольно высокий барьер. Но его взяли по всему миру – на R6 Invitational не было команды разве что из Африки. Как на самом турнире, так и после него мне удалось поговорить со всеми коллективами, боровшимися за первенство на ПК. Всем я первым делом задавал один и тот же вопрос: *«Почему? Почему вы сделали ставку на эту темную лошадку?»*

Все они на разный лад говорили одно и то же: *«Потому что игра нравится»*.

**ЧАСТЬ** из десяти миллионов джентльменов



**КАПИТАН CONTINUUM** уносит молот победителя

**GiFu, Willkey87:** Эту игру опробовал мой брат, когда она была еще на стадии альфы или беты. Он сказал, что у нее есть свои плюсы, но в целом овчинка выделки не стоит. <...> Мы просто решили: посмотрим, что будет. Сначала мы не были уверены, что играем на достаточно высоком уровне... но потом прошли квалификационные матчи, и вдруг оказалось, что GiFu – одна из лучших команд.

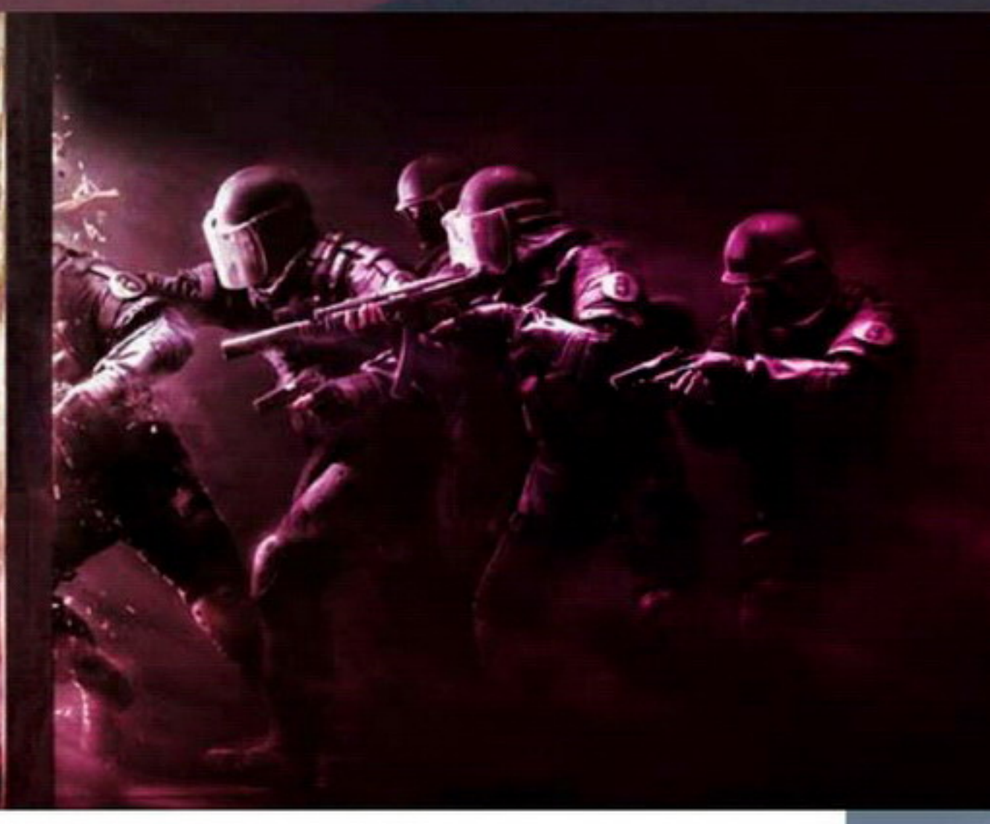
**EnVy, lunarmetal:** Мы вообще изначально играли в Overwatch. Но сперва один друг стал играть в R6, потом другой. Так и подсели.

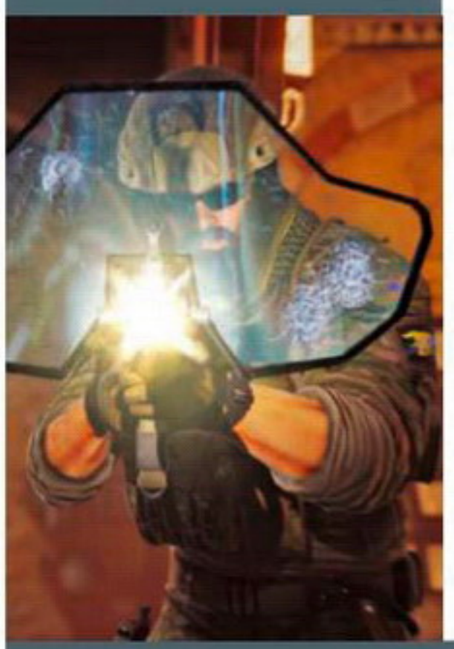
**Santos Dexterity, WhoShotYA:** Нам нравится, когда трудно. А это непростая игра.
**Panico и cameram4n:** Мы решили, что R6 – это наш шанс заявить о себе.

Киберспортсмены часто относятся друг к другу с уважением – спорт есть спорт. Но такой теплоты, как на Invitational, я не видел нигде, притом что ставки были весьма высокими. Речь не только и не столько про деньги: пока игра пыталась доказать миру, что может быть серьезной кибердисциплиной, молодые команды из Сингапура и Бразилии старались продемонстрировать, что R6 живет не только Европой и США. Финны из GiFu и вовсе приехали на соревнования, оставив на время семьи и «серьезную» работу.

Поражения были, как правило, чертовски обидными. Например, бразильцы из Santos Dexterity потеряли шанс на выход в финал, уступив будущим чемпионам мира Continuum в *овертайме дополнительного матча!* Однако после боя киберспортсмены спокойно пожимали соперникам руки, а под конец дня и вовсе шли вместе с ними ужинать.

**ПЕРВЫЕ СЕКУНДЫ**
после победы





**eRa eternity (после победы над финнами из GiFu)**: Финны – просто отличные ребята, огромные молодцы. Мы хорошие друзья. Но не в игре.

**GiFu, Willkey87 (после поражения от eRa)**: Что тут сказать... Просто лажать надо меньше. <...> Пара недель отдыха, и обратно в седло. Когда там начинается следующий сезон?

Сингапурцев из EnVy и вовсе собирали на Invitational всем миром.

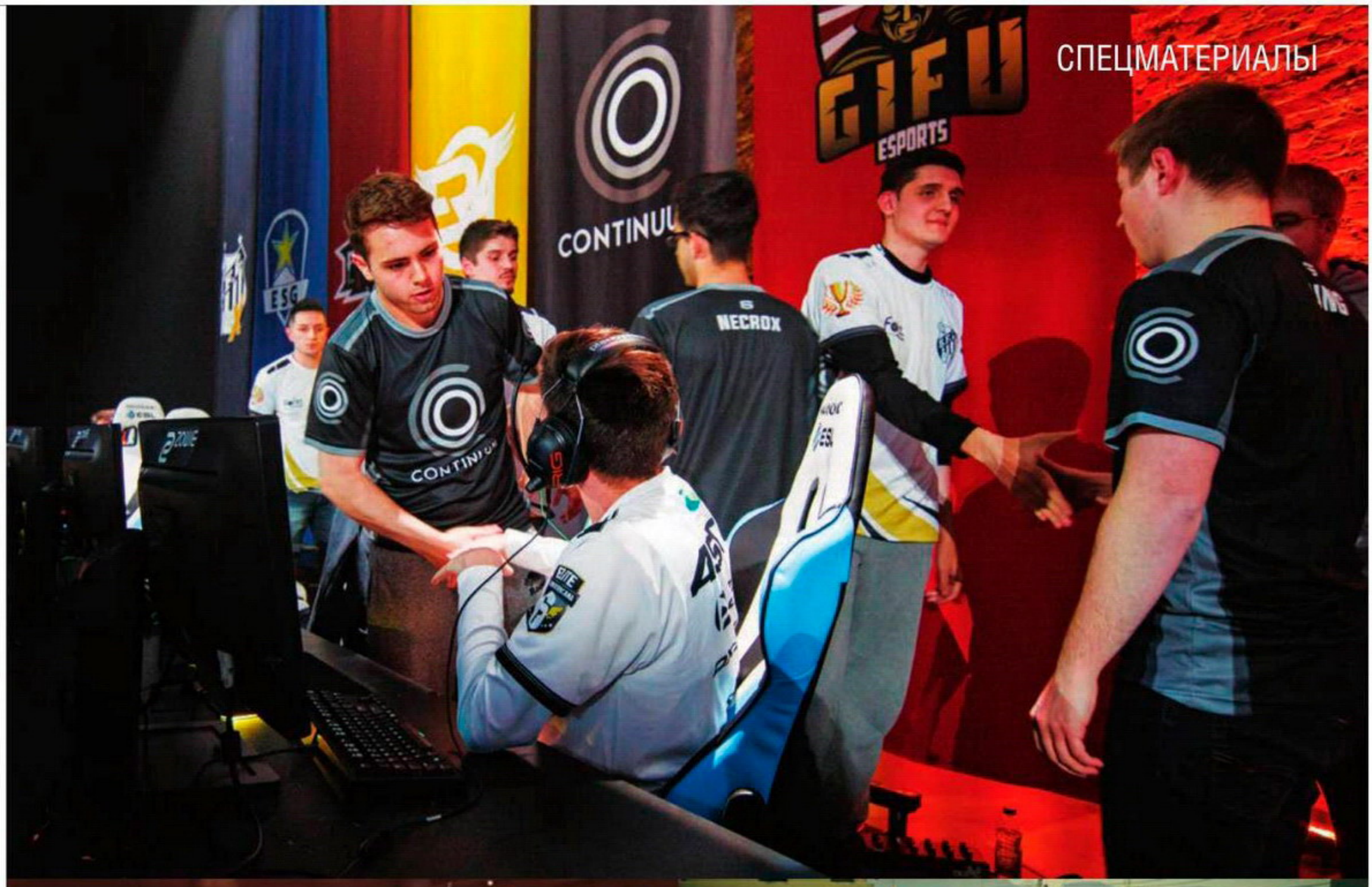
**EnVy, lunarmetal (после напряженной схватки уступили eRa в первом своем матче)**: Это странно, наверное, но нам сильно помогли игроки других азиатских команд – наши традиционные соперники. Южная Корея, Япония... Когда выяснилось, что от Азии поедем мы, они стали дружно делать все возможное, чтобы облегчить нам выход на турнир. Делились стратегиями, наблюдениями, поддерживали нас морально... Очень жаль, что мы не смогли оправдать ожиданий наших товарищей. Но мы еще вернемся.

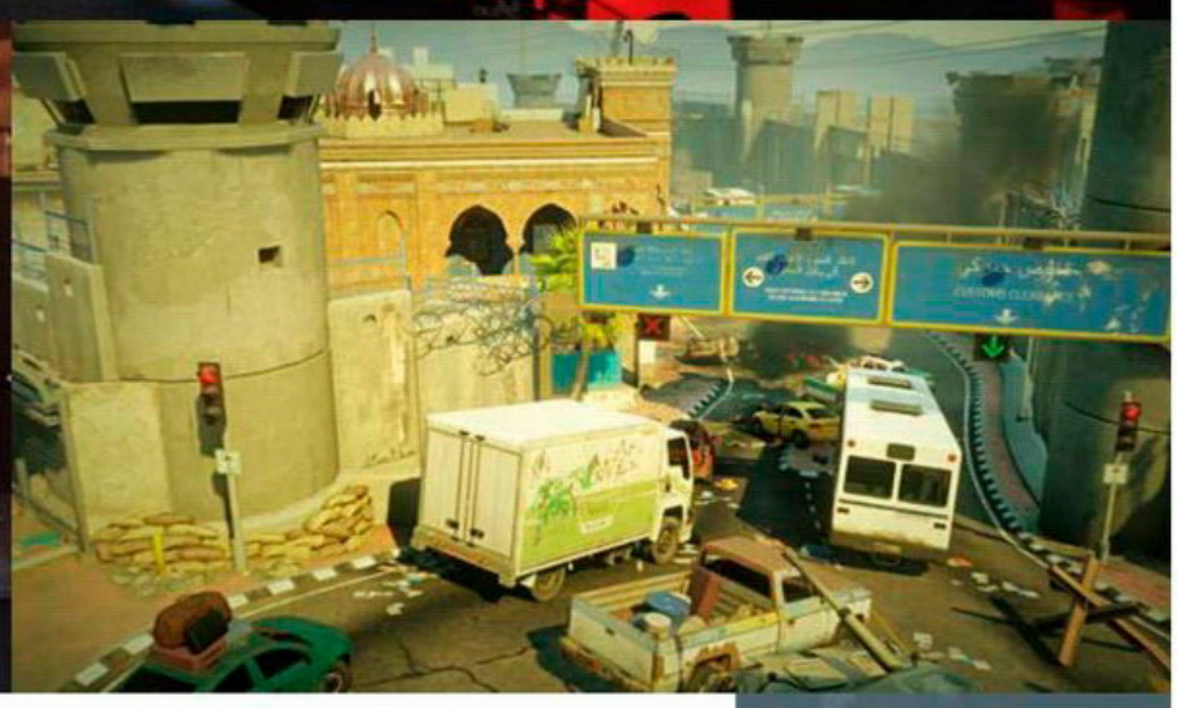
## ЧТО ДАЛЬШЕ

Мало взобраться на вершину, на ней нужно удержаться.

Ксавье Марки предельно серьезен: *«Первый год мы сосредоточивались на том, чтобы удержать игроков. Теперь в приоритете – стабильность и удобство. Мы будем работать над нашими проблемами и слабыми местами – в первую очередь над стабильностью соединения и системой поиска матчей»*.

Речь не о новых заплатках, а о глобальной перестройке. Разработчики трудятся над новой экосисте-





мой для всего – голосового чата, матчмейкинга, менеджера отряда и так далее. В новой архитектуре сервисы игры должны существовать не в одной связке, а по отдельности: если что-то падает, остальное продолжает работать. Долго ждать изменений не придется. Тот же One-Step Matchmaking уже вовсю обкатывают, пока этот номер находится в печати.

Другой важный момент – регистрация попаданий. Техническая команда R6 воспользовалась первым годом, чтобы разработать инструменты, отслеживающие попадания и собирающие данные о них. Марки объясняет: *«Мы больше не слепы. Теперь мы точно знаем, как работает регистрация попаданий на каждой модели, и точно понимаем, над чем еще нужно поработать. Прежде мы во многом опирались на обратную связь со стороны Reddit, нашего сообщества. Это было очень полезно, но не очень точно»*. Это мягко говоря...

В списке других важных изменений второго года: новый интерфейс меню и окна ожидания. Тут тебе и персональная кнопка «В бой», запоминающая, в каком режиме вы играли в последний раз, и выведение всей основной информации на один экран... Прямо в ходе поиска матча можно будет менять комплект снаряжения, изучать оружие, читать сопроводительные сведения. И, конечно, не обойдется без нового контента – персонажей и карт.

А что насчет новых режимов? Марки хмурится: *«Мы не хотим разбрасываться силами и базой игроков... Siege – это штурм. Вот им мы и будем заниматься»*.

После такой горы планов и обещаний невозможно не подначить разработчиков на тему технических проблем первого года. Реми спокойно отвечает: *«Мы тоже учимся в ходе разработки. Поймите, все эти технические изменения, вся наша работа направлена на то, чтобы сделать игру стабильнее и удобнее, – это как менять колесо у машины прямо на ходу»*.

Под конец спрашиваю у Реми, как долго они собираются поддерживать игру. Еще год? Два?

Тот улыбается: *«Сколько сможем»*.

■■■

После такого можно закончить только словами Николаса Willkey87, неунывающего капитана финской GiFu: «Найдите пять хороших игроков, которые могут быть одним целым, умеют слушать друг друга и работать в команде, и у вас будут все шансы выйти на профессиональный уровень. У этой игры все только начинается». ■

**САМОЕ ОБИДНОЕ**
поражение чемпионата

# 23 ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА

## ОТ КОМАНДОРА ШЕПАРДА ДО РУССКИХ БОГАТЫРЕЙ

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

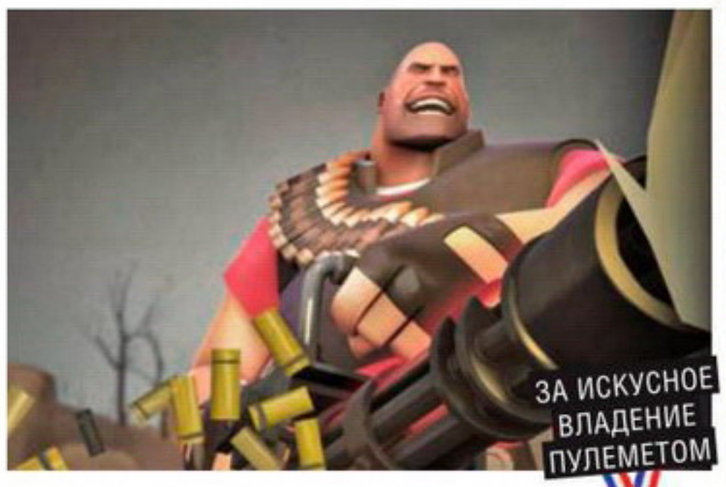
В виртуальных игровых мирах нашу Родину защищали десятки героев. Кто-то спасал весь мир, кто-то помогал братьям-славянам, кто-то в спорте отстаивал честь «Rossii Matushki». И вот сегодня мы решили наградить медалями этих тружеников и героев. Приступим!

### КРУТОЙ СЭМ
ИЗ СЕРИИ SERIOUS SAM

Если бы составляли игровую сборную «Неудержимых», то, разумеется, в нее вошел бы и Крутой Сэм. За что его любить? Например, за буйный нрав и непобедимость. А еще он не раз рисковал жизнью ради человечества, прыгая назад во времени и уничтожая несметные полчища монстров. За такие жертвы ему навечно зарезервировано место в списке самых-самых!

### РЕВОЛЬВЕР ОЦЕЛОТ
ИЗ СЕРИИ METAL GEAR SOLID

Да-да, хотя родился Оцелот во Франции, а воевал за самые разные стороны, по национальности он отчасти русский. За всю свою богатую военную карьеру Адамска (это его настоящее имя) умудрился поработать и на ГРУ, и на КГБ, и на ЦРУ, побыть как верным союзником, так и врагом игрока. А любовь этого персонажа к интригам, спагетти-вестернам и старомодным револьверам сделала его по-настоящему запоминающимся.




### THE HEAVY
ИЗ TEAM FORTRESS 2

Пулеметчик, или, по паспорту, Михаил, тоже родился на просторах СССР. Миша – настоящая гора мышц, воплощение силы и огневой мощи. Не зря именно он стал лицом Team Fortress 2, а также, пожалуй, самым опасным классом в этой игре. Еще этот боец любит бутерброды, животных, специфические шутки, косить врагов пачками и к тому же души не чает в своем пулемете, любовно прозванном «Наташей». Особых подвигов за ним замечено, правда, не было, но в бою он жуть как хорош, и этого вполне достаточно!

## КОМАНДОР ШЕПАРД
ИЗ СЕРИИ MASS EFFECT

Шепарда, конечно, трудно назвать славянским героем. Тем не менее он спас Землю и, соответственно, все ее народы, так что более чем подходит на роль защитника Отечества. Тем более что герой он почти идеальный. И силен, и быстр, и умен, и сердца разбивает направо и налево… Если бы делали игровую версию «Неудержимых», он, безусловно, вошел бы в отряд самых культовых героев игровых боевиков.

Подвиги Шепарда тоже достаточно внушительные: первый человек, получивший звание спектра, спаситель Цитадели, уничтожитель коллекционеров. И да, всю разумную жизнь в Галактике от жнецов спас тоже он. Так что не наградить этого товарища мы просто не могли.

Кстати, в Mass Effect нашлось место и для исконно славянских героев. Так, генерал Олег Петровский сражался в конфликте «Первого контакта», а после делал все ради спасения человечества, правда, уже на стороне «Цербера». Еще один интересный персонаж – контр-адмирал Михайлович. Однако его действия в игре напрямую зависят от отношения игрока к инопланетянам вообще и Совету Цитадели в частности. Так что героем его назвать получается далеко не всегда.

## МАСТЕР ЧИФ
ИЗ СЕРИИ HALO

Еще один спаситель нашей планеты, имеющий отдаленное отношение к славянским странам, но не раз уберегавший их (да и вообще весь мир) от краха, – это, безусловно, Мастер Чиф. Кто-то любит его за загадочность – интересно ведь, какой он там, под маской. Кого-то, возможно, зацепила его тяжелая история, а также его исключительность: как-никак последний воин в своем роде, невероятно сильный, быстрый и везучий. А кто-то наверняка любит его за потрясающий голос, подаренный Стивом Даунсом, и за особые отношения с ИИ-подругой Кортаной. Но уважать Джона (а именно так его зовут) в первую очередь стоит за дела, а совершил Чиф немало – например, спас Галактику от паразитов под названием Потоп, а Землю защитил от врагов человечества, армии Ковенанта.

## ДЮК НЮКЕМ
ИЗ СЕРИИ DUKE NUKEM

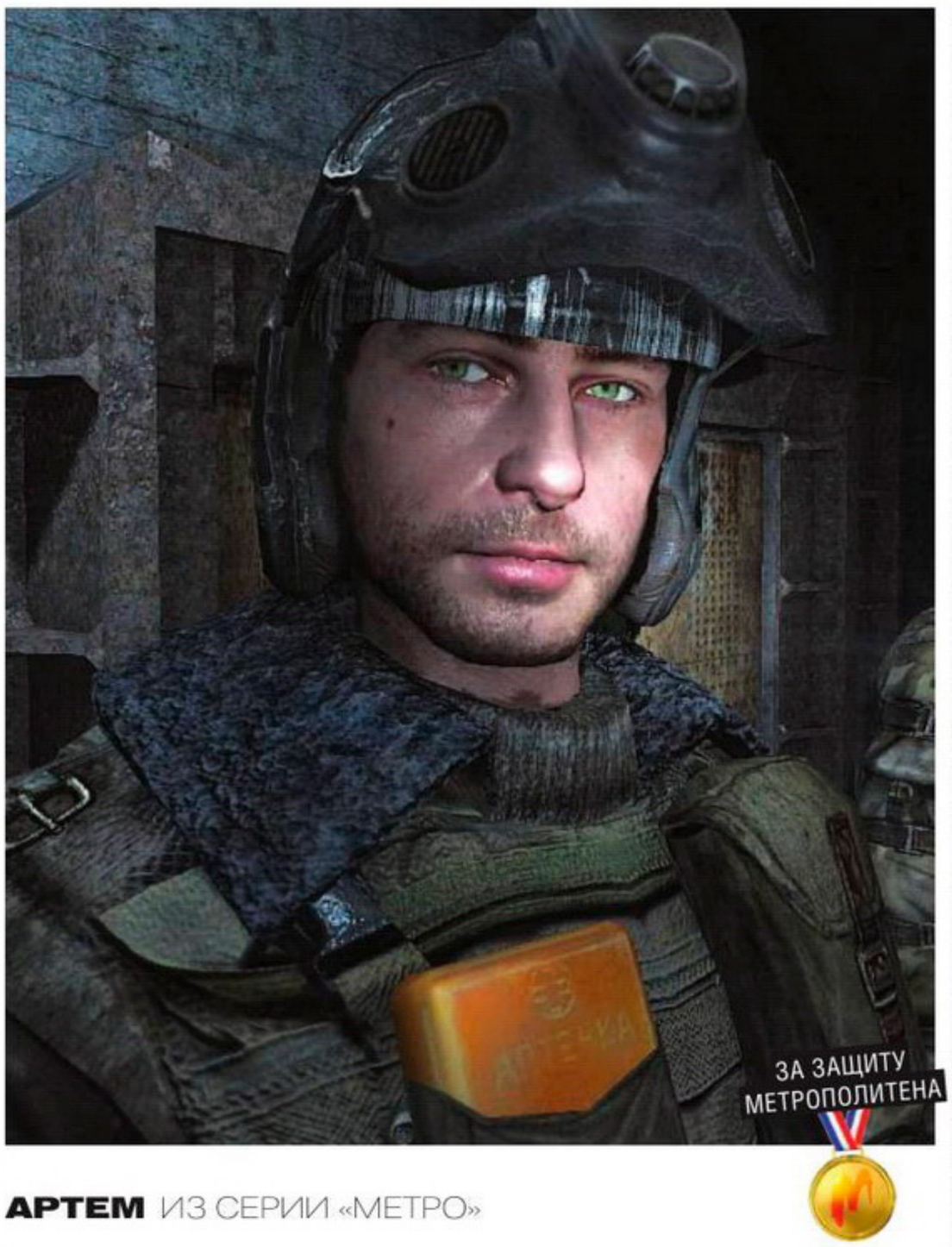
Еще один несокрушимый герой и спаситель человечества, мимо которого пройти было бы стыдно, – это старина Дюк. Любитель женщин, генератор шуток, ходячая гора мышц и, конечно же, один из лучших солдат на планете. Хотя он сам наверняка поправил бы, что лучший.

Дюка стоит благодарить за то, что он не раз и не два спасал нашу Землю от пришельцев. И пусть он ну прямо самый-самый стереотипный американец, ему мы тоже благодарны за подвиги планетарного масштаба!

## ГОРДОН ФРИМЕН
ИЗ СЕРИИ HALF-LIFE

Гордон Фримен – еще один спаситель человечества, без которого в этом списке никак. Причем к славянским странам он все-таки имеет кое-какое отношение: мало того, что спас человечество от обитателей мира Зен (предварительно, правда, приложив руку к самой катастрофе), так вдобавок именно Гордон помогал жителям Сити-17. А город этот базируется на территории бывшего СССР, на что указывает и характерная архитектура, и надписи на русском, и ржавые «Волги» на улицах.

Сам же Фримен примечателен сразу несколькими вещами – любовью к монтировкам, уникальным костюмом, а еще умением доносить свои мысли до других персонажей с помощью телепатии. Ну, или мимики. Иначе трудно объяснить, как он, не произнеся ни слова, умудряется быть столь убедительным. За это, а также за выдающиеся достижения на поприще спасения человечества Фримен получает место в списке великих героев!




## АРТЕМ ИЗ СЕРИИ «МЕТРО»

Наконец-то мы добрались и до самых что ни на есть славянских защитников Отечества. И первый на очереди – Артем из **«Метро 2033»**. Герой он сам по себе не особенно интересный. Но так уж вышло, что именно он отправился в опаснейшее путешествие через все метро и постапокалиптическую Москву, чтобы остановить черных – загадочных существ, способных влиять на разум человека. Как мы выясняем в конце, подвигом действия Артема назвать все же трудно... Но за старания, за готовность отдать жизнь ради родной станции этот герой заслуживает свою медаль и место в списке защитников Отечества!

## СТРЕЛОК ИЗ СЕРИИ S.T.A.L.K.E.R.

Стрелок из S.T.A.L.K.E.R., или Меченый, тоже не самый разговорчивый и харизматичный тип. Тем не менее именно он – один из немногих, кто блуждает по Зоне не только в поисках ценных артефактов, но и чтобы разгадать ее загадки и покончить с ней раз и навсегда. Получается с переменным успехом, но за благородные намерения и выдающиеся боевые навыки он тоже занимает место в нашем списке.

## ВЕДЬМАК ГЕРАЛЬТ
ИЗ СЕРИИ THE WITCHER

Кто-то может поспорить: дескать, какой же из Геральта защитник Отечества? Живет в вымышленном мире, придуман поляком и вообще ни разу не солдат. Но мы все же решили, что без него здесь будет скучновато, тем более что вселенная **«Ведьмака»** близка к нашей, восточнославянской, культуре настолько, насколько это вообще возможно. А подвигов и положительных качеств у него хоть отбавляй!

Во-первых, Геральт – выдающийся воин, способный победить чуть ли не любого монстра или фехтовальщика. Во-вторых, он просто хороший человек, по возможности старающийся помогать встречным, а еще обладающий неплохим чувством юмора и завидной мудростью. А его многочисленные дамы сердца наверняка скажут, что есть еще много областей, где Геральт по-настоящему хорош.

Ну и наконец, именно ведьмак защищает свой мир от многочисленных утопцев, призраков, леших и прочих. А в третьей части даже побеждает воинов Дикой Охоты, спасая мир от неминуемой гибели. В общем, свое место он здесь бесспорно заслужил!

## НИКОЛАЙ ОРЛОВ
ИЗ ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA

Ассасин по имени Николай Орлов – не только игровой персонаж, он появился и в линейке комиксов, где гонялся за таинственными артефактами и, как и все ассасины, сражался с тамплиерами. В Chronicles: Russia он наконец-то переехал в игровой формат, где, правда, занимался ровно тем же. А заодно защищал княжну Анастасию. По сравнению с делами остальных героев из списка его подвиги, быть может, покажутся не самыми внушительными: подумаешь, сражался с царями да помогал Ленину. Но, так как он один из немногих известных русских ассасинов, пройти мимо него было бы чуточку стыдно.

## ВИКТОР РЕЗНОВ
ИЗ СЕРИИ CALL OF DUTY

Возможно, никто не заслуживает места в этом списке больше, чем товарищ Виктор Резнов. Он мастерски стреляет из снайперской винтовки, в воде не тонет, в огне не горит и даже после смерти умудряется влиять на события в виде галлюцинации. Истинный патриот, он с особым упоением бился с фашистами и прошел путь от Сталинграда до Рейхстага. Увы, потом Виктор стал жертвой предательства и угодил в Воркуту, но даже там умудрился внести свою лепту в ход событий. За преданность Родине, фронтовые подвиги и потрясающую озвучку Гэри Олдмана этот персонаж забирает еще одну праздничную медальку.

## ГЕННАДИЙ ФИЛАТОВ
ИЗ СЕРИИ RAINBOW SIX

А этот товарищ, помимо подвигов, совершенных в составе «Радуги Шесть», успел засветиться и в Афганистане, и работая на ФСБ. Филатов хладнокровен, умен, дисциплинирован, а еще очень метко стреляет, что делает его ценным и опасным бойцом. К слову, помимо серии Rainbow Six, Геннадий появлялся в **Tom Clancy's EndWar**, где стал полковником российского спецназа. За свои достижения в борьбе с терроризмом и преданность стране он тоже заслуживает награды!

## ВИКТОР ЗАНГИЕВ
ИЗ СЕРИИ STREET FIGHTER

Не могли мы пройти и мимо еще одной знаковой личности – Виктора Зангиева. В отличие от многих соседей по списку, в военных действиях он не участвует. Зато успешно защищает честь своей страны на ринге, а также активно борется с коррупцией. Еще у него ранимая душа, тем не менее Виктор тренируется, сражаясь с медведями в Сибири.

Но самое главное, наверное, вклад этого персонажа в массовую культуру в целом. Помимо того, что он считается одним из лучших героев серии Street Fighter, Зангиев не раз появлялся в аниме, комиксах и даже в полнометражном мультике «Ральф». За все это он вполне заслуженно получает награду и место в списке.

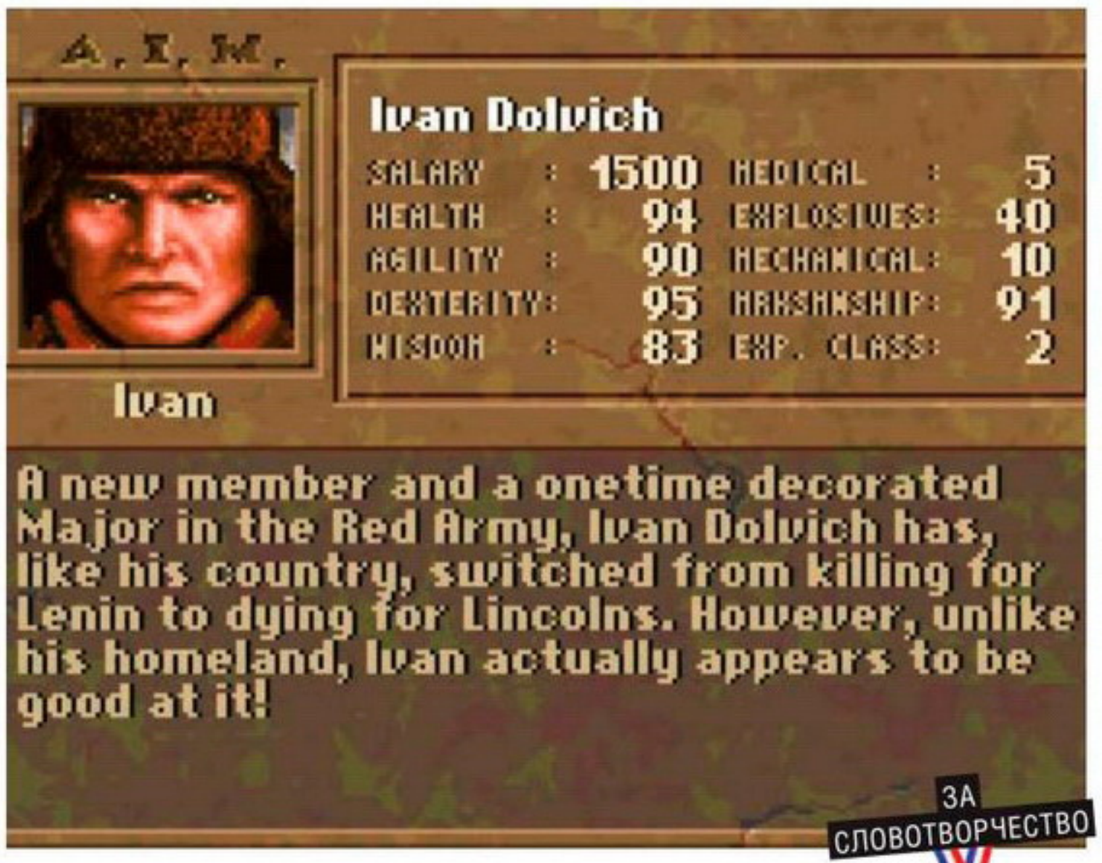
## ДОКТОР БОСКОНОВИЧ
ИЗ СЕРИИ TEKKEN

Доктор Босконович вовсе не боец – он ученый. Но ведь они тоже вносят немалый вклад в военное дело! Доктор, например, успел стать главным специалистом в СССР, создал немало боевых роботов, провел множество генетических экспериментов, а свою первую баллистическую ракету сконструировал уже в двенадцать лет. И, несмотря на солидный возраст (96 лет), до сих пор чувствует себя неплохо, продолжая придумывать самые разные вещи.

ЗА ЛЮБОВЬ К АСТРОНОМИИ

## СЕРГЕЙ ДРАГУНОВ
ИЗ СЕРИИ TEKKEN

И вновь персонаж серии Tekken! Что ж поделать, любят японцы славян, а русских – в особенности. Сергей Драгунов, как и его соотечественник Босконович, очень хорош. Этот мастер самбо и командир российского спецназа известен среди своих противников как «Белый ангел смерти». И явно неспроста. Причем, что забавно, история происхождения этого героя весьма занимательна, ведь нашли его на месте падения метеорита в Сибири. Ничего не напоминает?




ЗА СЛОВОТВОРЧЕСТВО

## ИГОРЬ И ИВАН ДОЛВИЧИ
ИЗ JAGGED ALLIANCE

Почему сразу два персонажа на одном месте? Да просто по отдельности они уже не воспринимаются. Тем более что, как и Зангиев, товарищи Долвичи из Jagged Alliance в первую очередь выделяются благодаря своей просветительской деятельности (хотя и бойцы они, конечно, замечательные). И хотя Иван вдоволь наслужился и на родине, дойдя до звания генерала, а Игорь успел потоптать Чечню в качестве разведчика, главное их достижение – масса удачных шуток, цитат из книг Толстого и разнообразного русского мата. Тоже в своем роде достижение.

ЗА НЕНАВИСТЬ К СТРОГГАМ

## НИКОЛАЙ «SLEDGE» СЛЕДЖОНОВИЧ
ИЗ QUAKE 4

А вот Николай сверхъестественными способностями похвастать не может. Более того, биография у него самая что ни на есть обычная: вырос в селе, мечтал стать химиком, однако так вышло, что в итоге подался в военные. Но, к счастью, он оказался очень ценным бойцом в войне со строггами, убивая некоторых буквально голыми руками. Хотя это не то чтобы удивительно, учитывая, что парень с детства работал в колхозе, а его отец – олимпийский чемпион по тяжелой атлетике.

ЗА ИНТЕРЕСНУЮ БИОГРАФИЮ И ВЫДАЮЩИЕСЯ БОЕВЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ

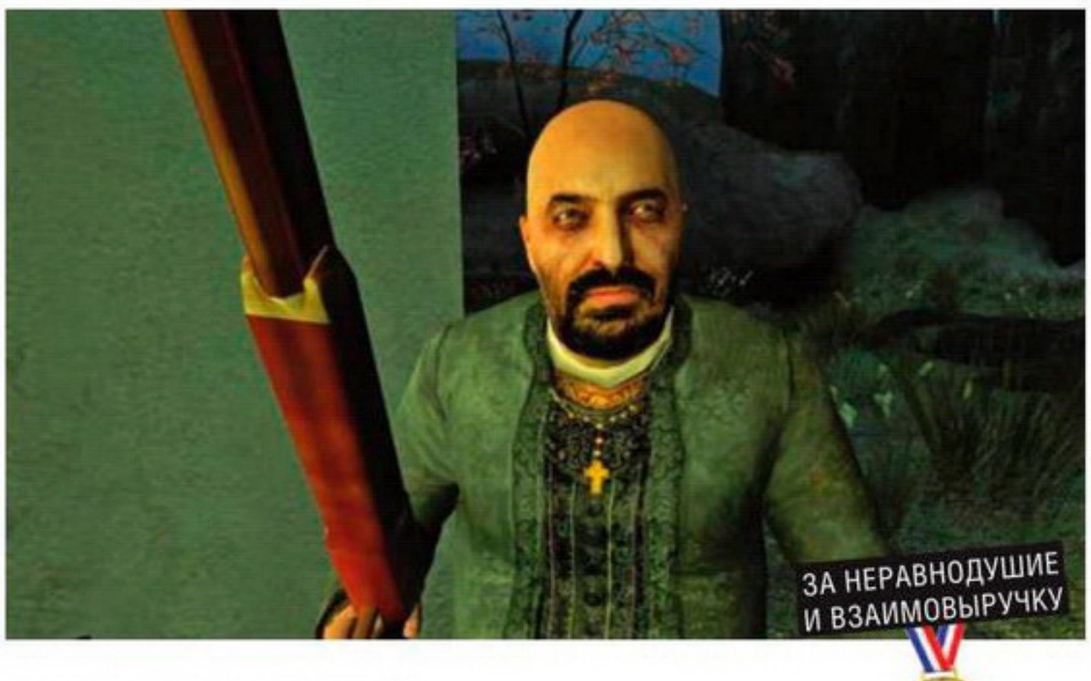
## АЛЕКСЕЙ СТУКОВ
ИЗ СЕРИИ STARCRAFT

Алексей Стуков из StarCraft навсегда войдет в историю как жертва предательства, а после – жестоких экспериментов зергов. Тем не менее до злополучных событий он немало сил отдал защите человечества: был невероятно талантливым стратегом и ученым. Чем еще примечателен? Хорошим чувством юмора, которое не изменяет ему даже после смерти и превращения в монстра.

## КЕЙН
ИЗ СЕРИИ COMMAND & CONQUER

Кейн – безусловно, злодей и негодяй. Но злодей он действительно выдающийся и навел немало шороху, что, однако, его никоим образом не оправдывает. Здесь многие все же попытаются поспорить, твердя про скрытые мотивы и все такое прочее. Но все это не так важно.

Главное, что в **Red Alert** Кейн выступает на стороне СССР, и это формально дает повод добавить его в наш наградной список. Достижения, правда, у него в основном сомнительные: несколько раз умирал и возрождался, развязывал войны и сделал много чего плохого. Но личность он выдающаяся, это точно.




## ОТЕЦ ГРИГОРИЙ
ИЗ HALF-LIFE 2

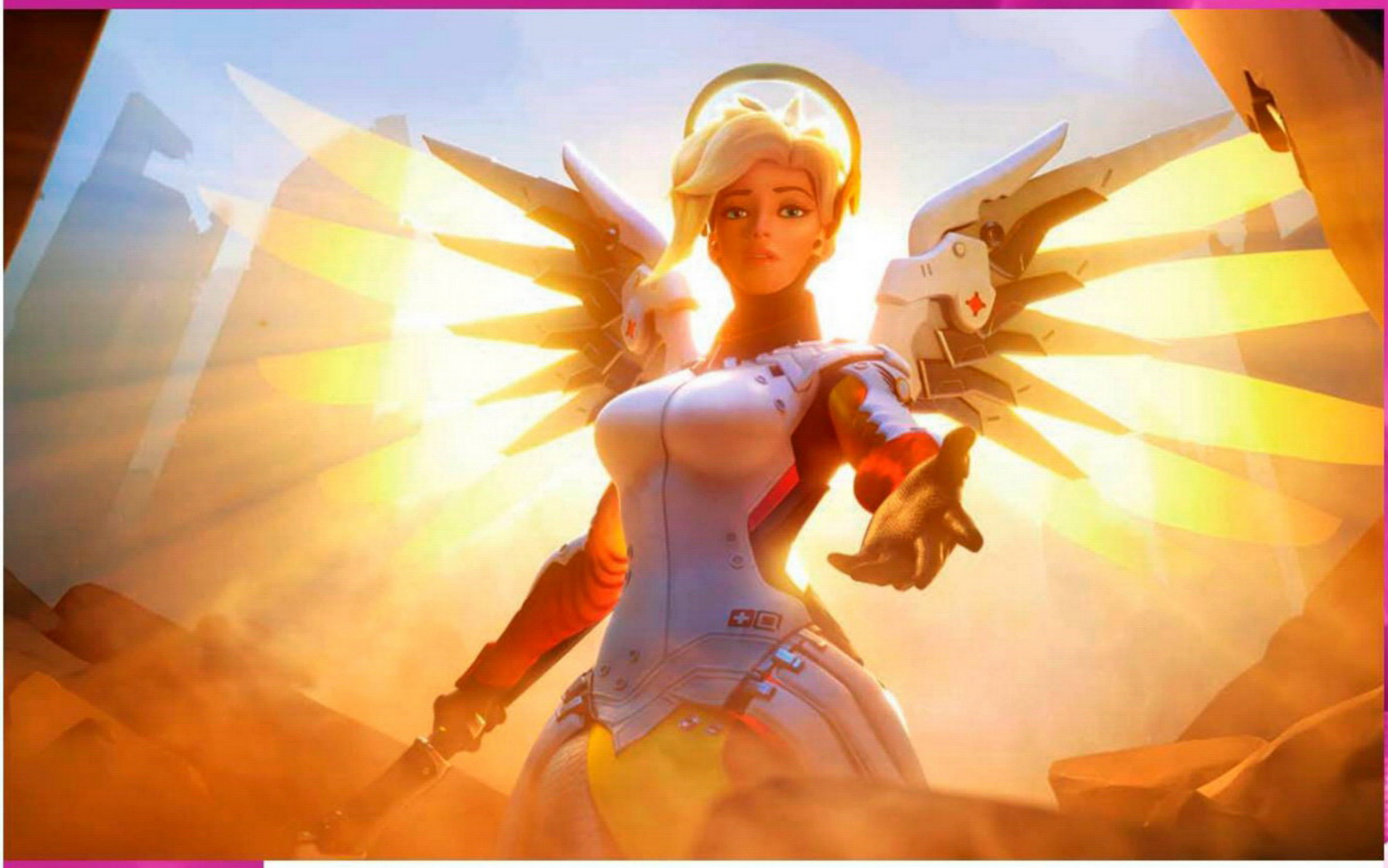
Гордона Фримена мы уже отметили, но нельзя забыть и про другого замечательного героя серии Half-Life. Причем тот, в отличие от Гордона, к славянским странам имеет самое непосредственное отношение. За что стоит быть признательным Григорию? Например, за то, что он следит за целым выводком монстров в Рейвенхольме. Ну а заодно спасает самого Гордона, который, вполне возможно, еще не раз выручит человечество в целом. Если третья часть серии хоть когда-нибудь выйдет, конечно.

## БОГАТЫРИ
ИЗ ИГРЫ «ТРИ БОГАТЫРЯ»

Что-что? Игра не самая лучшая? Не спорим! Тем не менее ужасной ее тоже не назовешь, а главное – она дает возможность отметить здесь главных славянских героев. Про богатырей, кажется, все и так всё знают. И про то, как Илья Муромец на печи лежал тридцать три года, и про их выдающиеся боевые навыки. Так что мы просто без лишних слов вручим им медаль! Заслужили! И да, знаем, что схитрили и наградили сразу троих. Но разве можно представить эту троицу поодиночке?

## МИХАИЛ ВИКТОР
ИЗ RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

В Resident Evil 3 Михаил защищает не славян. Более того, его и положительным персонажем-то не назовешь: в прошлом и сотрудничество с сомнительными организациями было, и ошибки. Другое дело, что мотивы у него самые что ни на есть хорошие, а свой долг Родине он отдал еще в молодости, отслужив в советской армии, где даже добился звания капитана. В игре Михаил тоже показал себя с лучшей стороны, пожертвовав собой ради спасения главной героини. За этот подвиг он и получает место в списке, пусть и посмертно.



# 8 САМЫХ ЖЕНСТВЕННЫХ ГЕРОИНЬ

## ОТ ПРИНЦЕССЫ ПИЧ ДО ЙЕННИФЭР

**ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ**

Искательницы приключений и роковые красотки, могущественные колдуньи и нежные принцессы – все те, кто совершает подвиги самостоятельно и вдохновляет на них. Мы представляем топ самых-самых женственных героинь!

### 8. ПРИНЦЕССА ПИЧ (СЕРИЯ SUPER MARIO)

«Прости, Марио, но твоя принцесса не в этом замке», – такой фразой заканчивается почти каждый уровень культовой **Super Mario Bros.**, и после этих слов храбрый водопроводчик снова пускается в путь. А все ради чего? Ради нее, своей любимой принцессы Пич Тоадстул!

Принцесса Пич – последняя в своем роду. Это возлагает на нее огромную ответственность, ведь необходимо не только следить за делами Грибного королевства, но и искать себе короля. И все бы ничего, однако коварный Боузер постоянно пытается умыкнуть девушку.

После успешного похищения принцессу спасает простой водопроводчик Марио. И между ними пробегает искра! Теперь юной наследнице есть на кого положиться.

Пич, вероятно, самая узнаваемая принцесса в истории видеоигр, если не во всей поп-культуре. А еще это образцовая damsel in distress, то есть «дама в опасности». Впрочем, времена, когда царственная особа смирно ждала спасения, давно остались позади. Сегодня она запросто может и на гоночный трек выйти, и навалять обидчикам по первое число – вспомните хотя бы серию **Super Smash Bros.**

**ПИТЧ СМОГЛА**
раскрыться как персонаж в побочных сериях вроде Super Smash Bros.

7

**ВСЕ ЛЮБЯТ КЕЙТ!**
Хороших женских персонажей нельзя не любить!

6

5

**АЙРИС ГЕЙНСБОРО**
и современные визуальные технологии – замечательный союз!

## 7. КЕЙТ УОЛКЕР (СЕРИЯ SYBERIA)

Могла ли Кейт Уолкер, молодой юрист из Нью-Йорка, предположить, что деловая поездка в альпийскую глушь обернется приключением и изменит всю ее жизнь? Поиски полубезумного создателя автоматонов поначалу казались затянувшейся неурядицей, но в итоге привели девушку к пониманию себя. Мало-помалу она осознавала, что ей надоел начальник-невротик, названивающий каждые десять минут. И ей не нужно место в заштатной конторке. Да и парень, при первой возможности изменивший с лучшей подругой, Кейт ни к чему. А нужны ей на самом деле приключения. И чем сложнее, тем лучше.

Она одна против всех. Девушке противостоят братья-бандиты, полоумный директор металлургического завода и строптивый хозяин магазина. А кто помогает? Одни только мечтатели – летчик Шаров, грезящий о полете в космос, и Ганс Форальберг, одержимый мамонтами. Энтузиазм сумасшедшего гения оказывается настолько заразителен, что Кейт бросает все и едет в загадочную Сибирию. Туда, где еще бродят мамонты.

За эту решительность и за способность взглянуть на жизнь под иным углом Кейт Уолкер удостаивается седьмого места в нашем списке.

## 6. АДА ВОНГ (СЕРИЯ RESIDENT EVIL)

Самая загадочная женщина серии **Resident Evil**. Настоящая femme fatale. Такой ее запомнили многие игроки, и это неудивительно. Ада – женщина, что разгуливает в красном платье хоть в городе, захваченном ходячими мертвецами, хоть в мрачной испанской глуши, будто напоминая нам, что красный неспроста считается цветом опасности... Такая женщина и есть воплощенная опасность!

Вместе с Леоном Кеннеди она заняла второе место в списке «самых запоминающихся любовных команд мира видеоигр» сайта The Inquirer. Однако чаще всего мисс Вонг попадает в несколько иные рейтинги: «Самые сексуальные девушки видеоигр», «Девушка недели», «Девушка месяца» и прочее.

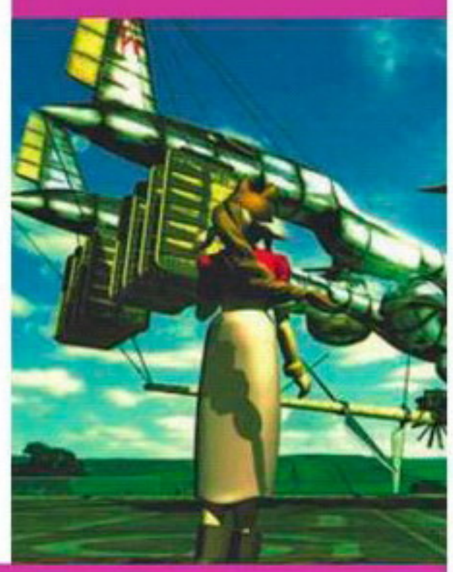
Ада мастерски манипулирует людьми, используя не только красоту, но и ум. Даже в большей степени опираясь на мозги, «женщина в красном» успешно строит свою шпионскую карьеру. Добыть образец Т-вируса? Легко! Добровольно угодить в плен к злейшим врагам из Umbrella, чтобы потом спастись? Еще проще! Занять шестое место в списке самых женственных героинь от «Игромании»? Раз плюнуть!

## 5. АЙРИС ГЕЙНСБОРО (FINAL FANTASY VII)

Девушка, своей любовью и добротой вырастившая цветы в безжизненных трущобах Мидгара. Последняя из своего рода. Результат многочисленных экспериментов корпорации «Шинра».

В истории Айрис немало аллюзий и отсылок к древним культурам. Ее имя созвучно с именем богини Земли Ириды. Близость к цветам – ирисам – отражена в роде занятий. А слово «aeris» на латыни означает атмосферу, воздух, погоду и эфир. Самые дотошные считают Айрис асой, одной из скандинавских богинь.

**АЙРИС** в Final Fantasy VII



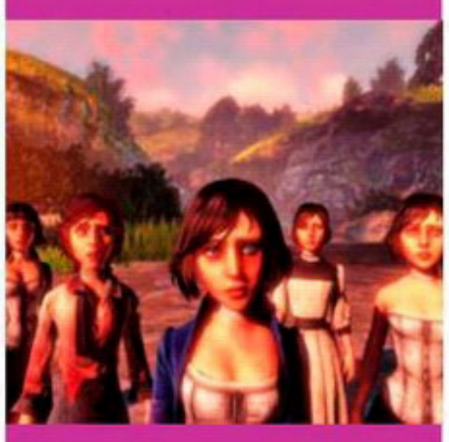
**ЭТА И ВЫЛЕЧИТ,**
и урон повысит. На таких персонажах и держится игровая индустрия

4

3

2

**ЕСЛИ БЫ ТОП**
составлял главный редактор, быть Элизабет на первом месте!



**ЭЛИЗАБЕТ**
не бывает много

Наделенная огромной силой, Айрис не желает ею обладать. И это не страх ответственности. Это страх потери. Она уже потеряла отца и мать. И если Поток Жизни призовет ее, то она пойдет. Но не раньше. Сцена из **Final Fantasy VII**, когда Айрис жертвует собой, чтобы остановить Сефирота, разбила сердца сотен игроков. Теперь девушка ждет друзей на цветочном поле. Там, где она обрела покой.

Настоящий символ жертвенности и любви ко всему живому, Айрис оказывается на пятом месте нашего топа.

## 4. АНГЕЛ (OVERWATCH)

При желании весь этот список можно было бы составить из одних только героинь **Overwatch**. В боевике от **Blizzard** представлены самые разные женские типажи – суровая Заря, воинственная Фарра, озорная пацанка Трейсер... Но самой элегантной и женственной мы все же рискнем назвать именно доктора Ангелу Циглер по прозвищу Ангел.

В англоязычной версии игры ее зовут Mercy, что переводится как «милосердие», «сострадание». Свое имя она оправдывает в полной мере. В то время как прочие персонажи устраивают на поле боя локальный апокалипсис, Ангел парит над всеми на своих кибернетических крыльях, пытаясь свести количество жертв к минимуму. Она ненавидит войну, ибо в детстве потеряла родителей во время Восстания машин. Но потеря не ожесточила ее. Напротив, воспоминания о пережитой боли заставляют доктора спешить на помощь каждому нуждающемуся. Именно Ангел спасла от верной гибели израненного воина Гэндзи. Хотя госпожа Циглер вооружена бластером и при необходимости способна дать отпор, она верит, что насилие – это не выход.

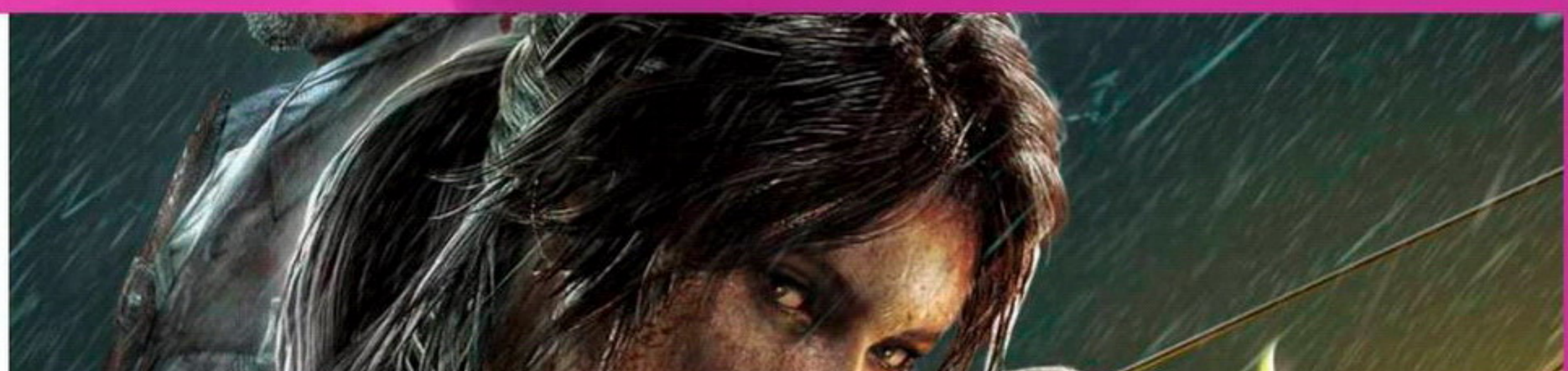
Элегантная и мудрая целительница, нареченная соратниками Ангелом, на четвертом месте в нашем списке.

## 3. ЭЛИЗАБЕТ КОМСТОК (BIOSHOCK: INFINITE)

Кто для вас Элизабет Комсток? На этот вопрос каждому, кто отправляется в Колумбию, предстоит отвечать самому.

История Элизабет и Букера Девитта – на первый взгляд, очередная вариация на тему «девушка в беде». Букер должен похитить (или спасти?) юную красавицу из летающего города. Элизабет, словно сказочная принцесса, заточена в высокой башне, и ее охраняет механическая птица. В свободное время девушка рисует, читает, мечтает вырваться из заточения и увидеть Париж. Вот только эта сказка не так проста, как кажется.

Элизабет по праву считается одним из лучших игровых персонажей последних лет. Слегка наивная, добрая, искренняя... И песню споет, и в бою поможет. А как она восхищается видами Колумбии, как радуется обретенной свободе. Элизабет почти заставляет влюбиться в себя как главного героя, так и самого игрока. И чем сильнее привязанность к ней, тем сильнее потрясе-



1

**ИГРОКИ ЛЮБЯТ ЛАРУ** не только за фигуру. Есть в ней что-то неоднозначное, эдакий чертик. В конце концов, она могилы грабит!

ние от финальных часов **Infinite**. Концовку последнего **BioShock** критики хвалили не только за неожиданные повороты, но и за эмоциональность. Страх, радость, отчаяние – и в центре всего она, Элизабет. Девушка, которую вы так хотите защитить. Но не можете.

## 2. ЙЕННИФЭР (СЕРИЯ «ВЕДЬМАК»)

Геральт из Ривии не образец чувствительности. Белый Волк, Мясник из Блавикена – так народ называет ведьмака, который, не моргнув и глазом, может броситься в бой хоть против десятка солдат, хоть против огромного беса. Жесткий, хладнокровный, уверенный в себе – кажется, что характер Геральта прочнее его же мечей, а все чувства вытравлены еще в детстве, во время обучения в ведьмачьей школе Каэр Морхен. Эх, видели бы суеверные крестьяне и скупые шляхтичи, как белоголовый истребитель нечисти, словно влюбленный недоросль, увивается за Йеннифэр из Венгерберга!

Волшебница с волосами цвета воронова крыла покорила Геральта не своей красотой, кстати, ею же наколдованной. Нет, тут замешаны совсем иные чары. Йеннифэр – женщина-стихия. Она непредсказуема, непостоянна, необузданна. Если ей что-то взбрело в голову, то она осуществит задуманное, даже если придется поставить под удар и себя, и всех окружающих. Вспомнить хотя бы ее колдовские опыты на Скеллиге.

При этом в мудрости и расчетливости ей не откажешь. Волшебница из Венгерберга – мастер манипуляции. Из Белого Волка она буквально веревки вьет. То она уязвима и ранима, а то превращается в могущественную колдунью... Но, несмотря на старательно поддерживаемый образ независимой, дерзкой и заносчивой чародейки, Йеннифэр так же сильно любит Геральта, как и он ее.

Женщина, за которую готов сражаться легендарный ведьмак, оказывается на втором месте в нашем списке.

## 1. ЛАРА КРОФТ (СЕРИЯ TOMB RAIDER)

Tomb Raider от 2013 года и ее сиквел **Rise of the Tomb Raider** принято хвалить за разнообразный геймплей да превосходную техническую реализацию – и ругать за сюжет, полный всевозможных штампов из авантюрных фильмов. Рианну Пратчетт, ответственную за сценарии к обеим играм, вообще любят покритиковать. Дескать, отыгралась природа на дочери легендарного Терри Пратчетта, обделила талантом. И хотя претензии часто вполне обоснованы, одного у автора новой «Расхитительницы гробниц» отнять нельзя – ей действительно удалось оживить Лару Крофт.

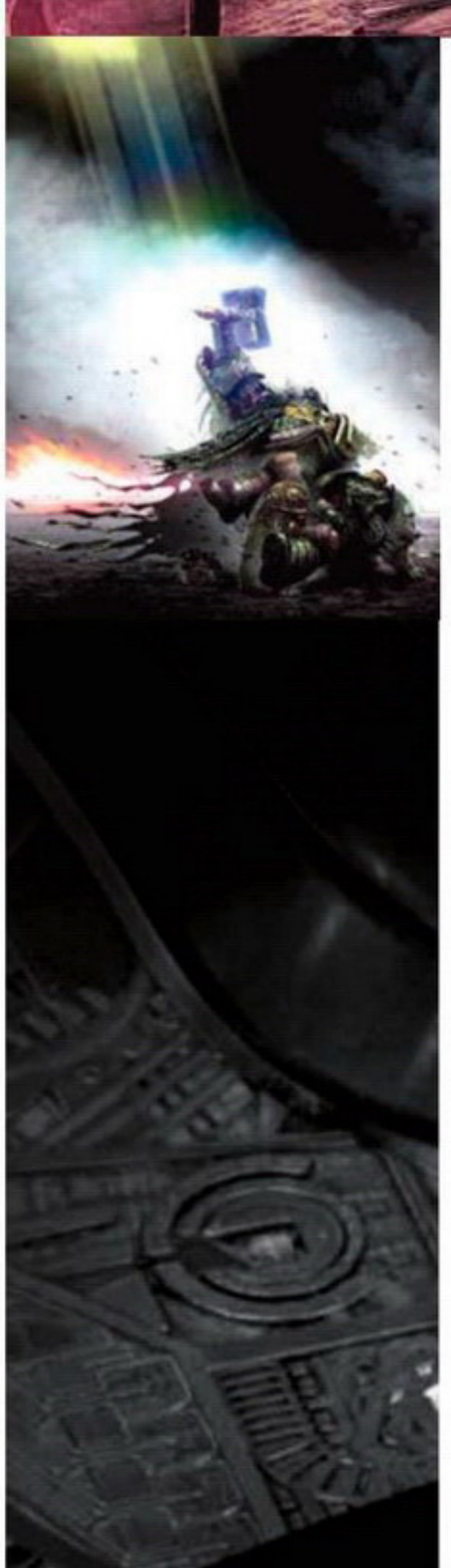
Раньше знаменитая искательница приключений была не более чем совокупностью физических качеств – ловкая, сильная, быстрая, меткая. Попытки превратить ее в полноценного персонажа со своей драматичной предысторией, привязанностями и страхами предпринимались еще в **Tomb Raider: Legend** и ее сиквеле, но именно перезапуск 2013 года низвел Лару с уровня супергероини до простой смертной.

Хотя, будем честны, не такой уж и простой. Леди Крофт дня сегодняшнего все еще может пережить едва ли не любую катастрофу, будь то кораблекрушение или обрушение моста (все же игровые условности никто не отменял). Но теперь ни одно испытание не проходит для нее бесследно. Ей бывает страшно, ей бывает тяжело, ей бывает больно. Очень больно. Не просто так в Tomb Raider появились сцены, по степени жестокости не уступающие фаталити из Mortal Kombat, – это напоминание о том, что Лара Крофт смертна, как и все мы.

Испытания не сделали ее черствой, циничной убийцей (да, она оставляет после себя десятки трупов, но это уже вопрос к геймдизайнерам). Лара остается все той же отзывчивой девушкой. Ей бы гулять с подругами по магазинам и разбивать сердца парням, а не драться с волками и самостоятельно зашивать рваные раны!

Но обстоятельства сложились иначе. Невзирая на все невзгоды, она не сдается. Израненная, грязная, почти без сил, она все равно встает и продолжает борьбу. Потому что на кону всегда жизни людей, и этих людей Лара не может подвести.

За силу духа, которой может похвастаться не каждый могучий воин, и за доброе сердце леди Лара Крофт получает первое место! ■



# UPDATED MY JOURNAL

## ПАСХАЛКИ, ОТСЫЛКИ И ПЕРЕСЕЧЕНИЯ В TIDES OF NUMENERA

**КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН**

**Осторожно, спойлеры!** Если вы еще не прошли **Torment: Tides of Numenera** или **Planescape: Torment** и опасаетесь узнать нечто невероятное или то, что испортит впечатление от сюжета, воздержитесь от прочтения.

Почти в любой толковой ролевой игре можно отыскать пасхальные яйца, или пасхалки, – отсылки и пересечения с сюжетами других игр или иных произведений. Что тут скажешь… и ролевики, и разработчики любят ностальгировать. Однако от этого выигрывают все: одни зашифровывают послания, другие пытаются их расшифровать. Правда, порой не понятно, действительно ли авторы оставили послание игрокам или все вышло случайно.

Мы постарались найти подобные секреты в Torment: Tides of Numenera. Не все они очевидны, и не факт, что это вообще пасхалки или пересечения, но сходство улавливается.

### ЧИТАТЬ МЕЖДУ СТРОК

Первый же эпизод – мы, конечно, говорим про прибытие в Девятый мир – вызывает яркие ассоциации. Герой, падая с небес, разрушает своим телом важный артефакт. Подобный сюжетный ход использовал Фрэнк Баум в книге «Удивительный волшебник из Страны Оз». Едва выпав из смерча, Дороти своим домиком

**С ПАДЕНИЯ** с Небес Тираэля начинаются события Diablo 3

раздавила одну из ключевых героинь – ведьму, с которой связано множество сюжетных линий.

Следующий момент трудно назвать отсылкой или пасхалкой, поэтому отнесем его к сценарным клише: падение Последнего Отверженного через термосферу (80–800 км от поверхности Земли) схоже с падением примарха Вулкана в книгах «Вулкан жив» и «Забытая империя» по вселенной **Warhammer 40,000**. В серии книг Horus Heresy подобное падение точно так же позволило Вулкану остаться в живых благодаря его невероятным способностям к регенерации и происхождению. А если вы хорошенько вспомните игровые вселенные, то наверняка найдете много общего с падением архангела Тираэля в **Diablo 3**.

**ОДИН ПЕРСОНАЖ**
для двух игр. О – как круг, обрамляющий «Инь и Ян»

А вот еще одно клише, и связано оно с потерей памяти. Тут разработчики цитируют Planescape (вспомним татуировки), однако в том же Warhammer 40,000 молодые примархи, попадая на планеты в капсулах-инкубаторах, «помнили» заложенную в них Императором информацию о науке, языках и технологиях. У Последнего Отверженного в памяти частенько всплывают забытые языки, и он пользуется этими знаниями для решения головоломок.

Есть ассоциации и с **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Там люди видели в нас реинкарнацию Неревара, местного национального героя. Вот и в Последнем Отверженном частенько признают Меняющегося Бога, что, впрочем, объясняется сюжетом. Похоже или нет? Вам решать.

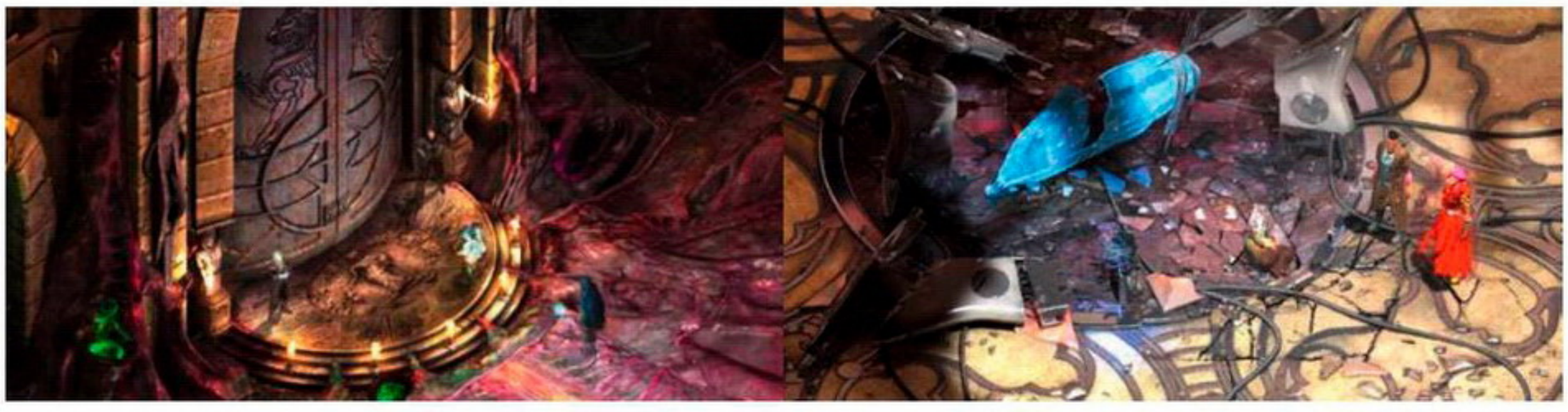
## ЦИТАТЫ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

Авторы цитируют Planescape: Torment часто и с удовольствием. Считайте сами. В обеих играх герой отправляется на финальную встречу с судьбой с того места, откуда начал свой путь. Некоторые персонажи называют героя Аданом, – так порой представлялся Безымянный, когда ему хотелось скрыть, что он не знает своего имени.

В Torment можно найти артефакт в виде отрубленного пальца: в описании подчеркивается, что не надо пытаться приставлять его на место своего откушенного пальца. Это недвусмысленно намекает на один из самых ярких эпизодов Planescape. И, конечно же, из игры в игру перекочевала знаменитая фраза героя: «Updated my journal».

В Planescape: Torment попадалась парочка дубин в виде оторванных рук, использовавшихся как дробящее оружие. Одна из них даже принадлежала когда-то самому Безымянному! А в Tides of Numenera можно найти своеобразное дерево из металлических рук, отломать одну из них и опять же применять ее в бою как дубину.

Одним из главных событий сеттинга Planescape была Кровавая война (The Blood War), длительный



**ЗАЦИКЛЕННАЯ СТРУКТУРА**
пожалуй, один из самых занятных приемов, которым пользуются авторы Torment

**КИРКА И КУБИКИ**. Какое знакомое сочетание!

**ТОРГОВКА** историями в Planescape

**КИНЖАЛ**, оказывающий важнейшее влияние на сюжет

и масштабный конфликт между демонами из Нижних планов. В концовке главный герой отправляется на эту войну искупать злодеяния предыдущих инкарнаций. Схожий конфликт есть и в Torment – он называется Бесконечное сражение. Его развязали сам Меняющийся Бог и Первая Отверженная, рискнувшая выступить против своего создателя. Главный герой может косвенно принять участие в этой войне – например, убедить бывших солдат из трактира «Пятый глаз» вернуться на поле сражения.

В этом же баре можно встретить персонажа О, который знаком нам еще по Planescape: группа путешественников встречала его в таверне «Тлеющий труп». После туманного разговора О повышал Мудрость. В Tides of Numenera он с радостью увеличивает здоровье и интеллект.

А недалеко от О, рядом с барной стойкой, устроилась женщина по имени Лето. Когда вы спрашиваете ее о врагах, она плюет на землю, произнося: «Я трачу свою воду, разговаривая о них!» Это прямая отсылка к Лето Атрейдесу, также известному как Красный Герцог, персонажу культового романа Фрэнка Герберта «Дюна». А также к традициям фрименов, почитавших воду.

## НЕЛИШНЕЕ НАПОМИНАНИЕ

Вам ничего не напоминает сюжетный ход, связанный с преследованием персонажа смертельно опасным существом или божеством? Такое бывало и в Planescape, где за героем охотился Трансцендентный, и во **«Властелине колец»**, где назгулы рыскали в поисках хоббита. И в **Prince of Persia: Warrior Within** – там за принцем гнался ужасный Дахака, страж Време-

**РУКИ-ДУБИНЫ**
похоже, один из обязательных атрибутов дилогии Torment

**ЕСТЬ МНЕНИЕ**
что Адан – первое английское имя в алфавитном списке. И именно поэтому его выбрал себе Безымянный в качестве псевдонима

ни. А что случилось с Меняющимся Богом и преследующей его Скорбью? Это зависит от ваших действий!

Обойти стороной такой феномен, как **Minecraft**, разработчикам не удалось. Но вряд ли они его уважают. В сокровищнице мерденов можно отыскать огромную кирку, воткнутую в кубическую структуру. Из этой странной скульптуры можно вытрясти немного деньжат, но прикасаться к ним герою отчего-то противно – до такой степени, что он получит отрицательный эффект до следующего сна, если все же решится их взять.

Ну и куда же без текстов на надгробиях! Эпитафии почти всегда содержат много забавных историй, как в **«Ведьмаке 3»** и **Sacred**, к примеру. В Tides of Numenera на большинстве из них увековечены имена самых преданных людей, пожертвовавших больше всего средств проекту на Kickstarter. А некоторые могилы подозрительно напоминают артефакты протоссов из **StarCraft 2**.

В Planescape девушка в «Борделе безумной интеллектуальной страсти» предлагала главному герою обменяться историями. А в Tides of Numenera не прочь поменяться тайнами Сведущая Йена.

В европейской мифологии нередко упоминаются легендарные мечи (достаточно вспомнить меч короля Артура). В Planescape и Tides of Numenera их роль исполняют легендарные кинжалы. В первой игре голем-кузнец из башни изготавливает клинок, которым Бессмертный может зарезаться навсегда. Во второй можно собрать некий кинжал (с этим связано отдельное задание), им легко вскрываются пасти Цветения.

Проработанные текстовые квесты заставляют нас вспомнить культовых **«Космических рейнджеров»**, хотя корни в данном случае тянутся куда глубже. Текстовые квесты стали популярны в незапамятные времена (1970–1980-е), когда компьютерные игры еще только начинали входить в понятие «развлекательного жанра». Пользователю выдавалась текстовая информация, а выбирать варианты ответов или действий он мог с помощью меню или ввода с клавиатуры. Игры, в свою очередь, брали начало в интерактивной литературе – книгах с нелинейным или ветвящимся сюжетом. ■

# ПЕРВАЯ ЛЮБОВЬ

## РАССКАЗЫВАЕМ, С ЧЕГО НАЧАЛОСЬ НАШЕ УВЛЕЧЕНИЕ ВИДЕОИГРАМИ

**ИГРОМАНИЯ.РУ**

Все мы познакомились с видеоиграми по-своему: кто-то впервые сыграл в **Pac-Man** на компьютере родителей, кто-то отлупил товарища в самой первой **Mortal Kombat** на игровом автомате, а кто-то отыскал на Новый год под елкой красочную коробку с Dendy или Sega внутри. И, разумеется, все мы помним свои самые первые игры, что показали нам новые миры и поведали немало всяческих историй.

Вот и у каждого сотрудника **«Игромании»**, автора или редактора, найдется своя история о том, как он или она познакомились с видеоиграми. О самых первых играх в нашей жизни здесь и пойдет речь. И приготовьтесь, рассказ будет долгим…

### В ПОИСКАХ ДРЕВНИХ ГРОБНИЦ

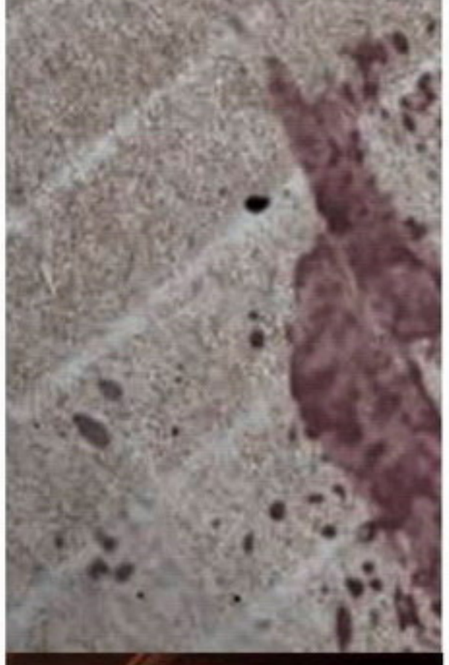
Светлана Нелипа, постоянный автор «Игромании»

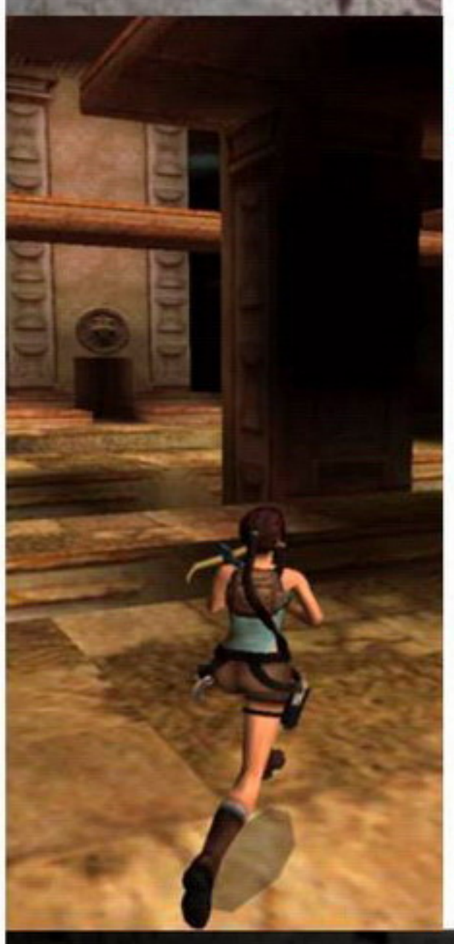
Первой игрой, увиденной мной в своей жизни, стала **Half-Life**. А вот впервые самостоятельно побегать, вернее, попытаться это сделать, меня пустили в игре, про которую никто уже, наверное, не помнит. Это была **Terminator 3: War of the Machines**. Я каталась на джипе, наклоняя тело при каждом повороте, и шепотом повторяла: «W – вперед, S – назад, D – направо».

Получив же относительно свободный доступ к слабенькому компьютеру, я совершенно не представляла, откуда берутся игры. К счастью, парочка из них прилагалась к компьютеру. И мне очень повезло: это были **Baldur's Gate** и **Tomb Raider 4: The Last Revelation**.

В **Tomb Raider**, как вы уже поняли, я начала играть именно с «четверки», потом в прокате (да, когда-то игры можно было брать напрокат) отыскала пиратский сборник. И не вернула его! В нем были все четыре игры, а также **Chronicles**, **The Lost Artifact** (вообще ее не помню) и версия с патчем **Nude Raider**. Последняя не вдохновила, а все остальное я прошла от начала до конца, кое-что по нескольку раз. Ах, как я ее уговаривала: *«Ларочка, ну ты же умница, ты же хорошая девочка, давай, допрыгни! Вот зараза!»*

Еще была **Grand Theft Auto: Vice City**. Как приличная девочка, я морщила носик, когда мальчишки взахлеб делились впечатлениями: *«Есть такая игра, GTA, там можно угнать машину и ехать, а потом остановиться, вылезти и стрелять в прохожих!»* Ох, ну что тут





**ТА САМАЯ** Rambo

**ПЕРВЫЕ**
покупки в 2002 году

интересного – в прохожих стрелять? Так я думала, пока не увидела ее вживую. *«А диск есть?»* Диск нашелся. И серия GTA по сей день остается одной из любимых. Кроме третьей части, ее я не осилила.

Одной из первых моих игр стала **Syberia 2**. Да, я вечно все серии прохожу с конца, начиная с Tomb Raider и заканчивая **Uncharted**. «Сибирь» тоже попалась мне только вторая, и что там было до этого – я узнала только несколькими годами позже. Но мне это ничуть не мешало! А подружки сидели за спиной, пока я играла, и смотрели как кино, еще и обсуждая: *«Ты глянь, какой гад!»*

И еще одна игра примостилась сбоку, потому что у нее были на то основания. Если Baldur's Gate и Лара Крофт повинны в становлении меня как геймера, то **«Шорохи»** сделали из меня автора: это была первая игра, на которую я написала рецензию. Ее до сих пор можно отыскать в глубинах интернета. Если очень постараться.

## НЕРЕАЛЬНЫЙ ТУРНИР

Юрий Блинов, автор «Игромании»

Со своей первой в жизни видеоигрой я познакомился, когда брат принес домой потрепанную Dendy. С той минуты все свободное время мы проводили за **«Танчиками»** и **Battletoads & Double Dragon** – до тех пор, пока родители не отгоняли нас от приставки с телевизором. Спустя несколько лет на работе моей матери установили первый на всем предприятии компьютер. И пока она работала с кипами бумаг на выходных, мы с братом раз за разом проходили **Doom**. Даже разделяли управление: один стрелял, второй бегал, потом наоборот.

Еще через пару лет компьютер купили моему другу. В то время наши бесконечные посиделки с ночевками состояли из партий в **Command & Conquer: Renegade**. Но собственный, уже осознанный путь геймера я начал на своем первом компьютере с **Unreal Tournament**. Спасибо доброму дяденьке из сервиса, ее установившему. Когда все карты были выучены наизусть, а самые суровые боты едва за мной поспевали, мне подарили первый в моей жизни диск – **Return to Castle Wolfenstein**. А чуть позже я получил еще один, с **GTA 2**.

Но это все было только началом. Эти игры помогли мне понять, что, куда бы ни завела меня судьба и чем бы я ни занимался по жизни, игры навсегда останутся моей страстью.

## ДИНОЗАВРЫ ПОЧТИ КАК НАСТОЯЩИЕ

Семен Костин, автор «Игромании»

До девяти лет об играх я мог только мечтать. Конечно, были «тамагочи», китайский **«Тетрис» Brick Game** и старенькие карманные игры **«Ну, погоди!»** и **«Тайны океана»** (из серии «Электроника»), но хотелось иметь

**ВОТ ОНИ – ДВА ПЕРВЫХ** в моей жизни диска с играми

**ЧАСТЬ**
моей коллекции
для Mega Drive

**S.T.A.L.K.E.R. ДЛЯ МНОГИХ** был если и не первой, то одной из важнейших игр в жизни

настоящую приставку и компьютер. Тогда я с упоением читал журналы «**Великий дракон**» и «**Денди**», смотрел передачу «**Денди – новая реальность**» и «**От винта**». Иногда удавалось поиграть у соседей на стареньком 386-м в **Gobliiins** и **Wolfenstein 3D**, но больше часа не разрешали. Также неоднократно играл у друга в Rambo – пиратский клон Atari 2600, на котором еще было множество встроенных игр. Одно время у друга плохо работали геймпады, поэтому мы просто смотрели коротенькие демонстрации игр и представляли, что играем сами. Весело, ничего не скажешь.

Только в конце 1990-х мне подарили Sega Mega Drive и три игры в комплекте: **Mortal Kombat 3**, **Jurassic Park** и **The Duel: Test Drive 2**. Первой запущенной на собственной консоли игрой стал весьма средненький платформер Jurassic Park. В те годы я обожал фильм Стивена Спилберга и динозавров, поэтому не мог пройти мимо игровой адаптации. Сказать, что я был счастлив, – ничего не сказать.

Потом настал сложный период, поскольку новые игры приходилось брать на время у друзей или ждать праздничных дней, чтобы выклянчить деньги на новый картридж. Бывало, не играл неделями, когда получал двойки и родители забирали блок питания на работу. Это было страшнее любого ремня или лишения карманных денег!

Летом 2000 года в доме появился компьютер. Им стал достаточно слабенький Celeron, на нем я прошел уйму классики из девяностых – **Duke Nukem 3D**, Doom, **Need for Speed: Hot Pursuit**, Unreal и **Quake**.

Первой купленной на скопленные деньги игрой стала **Max Payne**. Сейчас в это сложно поверить, но обошлась она мне всего в 90 рублей. В те годы старались бороться с пиратами, повышая цену лицензионных дисков на двадцать-тридцать рублей по сравнению с пиратскими. Разница была минимальна, поэтому лучше было переплатить и взять лицензионную копию, чем покупать кота в мешке.

**ВО ВТОРОЙ WARCRAFT** с удовольствием играют многие современные дети

**РАНЬШЕ КОРОБКИ** были ярче, деревья выше, а трава зеленее. И так думает каждое поколение

## БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Александр Милашенко, автор «Игромании»

В конце 1980-х словосочетание «компьютерные игры» уже не вызывало большого удивления во всем мире, но в СССР ситуация была другой. Про игры многие мальчишки и редкие девчонки слышали ровно столько же, сколько про динозавров и единорогов. То есть таковые где-то есть и при определенном везении их даже можно увидеть – в отличие от единорогов и динозавров. Но вот о том, чтобы поиграть дома, большинство детей и подростков даже не мечтали. По крайней мере, до момента появления в доме компьютера. Но все когда-нибудь случается в первый раз. В том числе и знакомство с играми.

1992 год, ноябрь. В комнате появляется серый ящик, на него ставят телевизор, подключают к нему клавиатуру и мышь. О том, что это вовсе не ящик с телевизором, а системный блок с монитором, я узнал несколько позже, да и тогда это было неважно – впереди меня ждали игры.

Первая увиденная игра унесла меня к облакам – туда, где летали самолеты из **F29 Retaliator**. Это был суровый авиасимулятор, с очень быстрыми воздушными боями и непростой летной моделью. И если победить в воздушном бою, вовремя поймав врага в прицел, было относительно просто, то посадка превращалась в сложное испытание.

Вторая игра, наоборот, вернула меня с небес на землю и показала, насколько она может быть жестокой. Это была **Deathtrack**, аркадная автогонка, где важно было не только победить, но еще и выжить. Большой набор элементов для тюнинга – от шипов на кузове машины до приваренных к кузову пулеметов – способствовал быстрой победе.

А вот **Golden Axe** показала, что игры – это не только полеты и гонки, но еще и сказочные приключения. Бородач с внушительной секирой легко расправлялся со скелетами и прочими солдатами, после чего от души колотил гоблина с мешком сокровищ.

Все эти игры можно сравнить с первыми поцелуями на скамейке под сенью какого-нибудь клена или дуба. То есть интересно, может быть, даже прекрасно, но подсознание подсказывает, что это только начало и бывает что-то еще.

А потом пришла она. Сказать, что **Dune 2: The Building of a Dynasty** произвела впечатление, значит сильно поскромничать. Огромное количество часов было потрачено в попытках установить на песчаной планете власть Атрейдесов, Харконненов и Ордосов и в привыкании к тому, что мышкой тоже можно играть. Именно вторая «Дюна» влюбила меня в игры в целом и в жанр в частности, и все последующие стратегии я называл «Дюной про что-то». К примеру, про орков.

Разумеется, речь про **Warcraft**. Да не первый, а второй – **Warcraft 2: Tides of Darkness**. Нефть в морях и снег на земле, интересные кампании и не похожие друг на друга враги. Даже английская озвучка – и та внушала уважение и манила к компьютеру.

Еще была игра **«Морские легенды»** – увлекательное приключение, с ходу погружающее в пучину интересных событий, начиная от попыток капитана Ричарда Грея выжить и заканчивая поисками сокровищ и линейных кораблей. Ведь с их помощью было так легко громить галеоны испанцев, полные золота. Эта игра показала, что школьные каникулы могут быть очень короткими. Особенно когда сюжет интригует настолько, что изучаешь его со словарем, переводя каждую фразу в диалогах.

## ДОЖДЕВОЙ ЧЕРВЬ-СУПЕРГЕРОЙ

Михаил Субботин, автор «Игромании»

Думаю, для многих поклонников видеоигр, приобщившихся к ним в начале 1990-х, первый игровой опыт связан с картриджем из серии **«100 в 1»**. Такие клали в любую коробку с 8-битной приставкой. Я в этом плане не исключение, но говорить о 8-битных играх не стану. Они повлияли на меня несильно. Я был слишком мал, чтобы оценивать их хоть сколько-нибудь серьезно.

Думаю, заметный след в моей жизни оставили игры, выходившие на Sega Mega Drive. Здесь можно вспомнить **The Lost Vikings** и **Earthworm Jim**. The Lost Vikings заразила меня любовью к решению головоломок. Поначалу выходило скверно, но через пару месяцев я втянулся. Что же касается червяка Джима, то игра про него мне просто нравилась. Нравилась своим сумасшедшим визуальным стилем и невероятно харизматичным героем – и даже коровой, летящей по небу через все уровни игры.

THE LOST VIKINGS

**HALF-LIFE 2**
в свое время произвела настоящий фурор, но сейчас такого сильного эффекта уже нет. А вот эпизоды по-прежнему играются на одном дыхании

**ДЮНА 2 ДЛЯ МНОГИХ**
стала первой стратегической игрой в жизни

Еще упомяну **Shining in the Darkness**. Едва ли я вспомню о ней, когда состарюсь и буду рассказывать внукам о своей молодости. Я и сейчас-то вспомнил о ней, лишь когда стал размышлять о самых важных играх из детства. Она не относилась к числу любимых, но познакомила меня с жанром RPG и кое-что рассказала о фэнтези. Сейчас я понимаю, что, будучи, по сути, случайной покупкой, она сильно повлияла на круг моих интересов в будущем.

## ГЛАВНОЕ – ПРОДУМАННАЯ СТРАТЕГИЯ

Иван Семенов, автор «Игромании»

Как и у некоторых ораторов выше, мое знакомство с играми началось с 16-битной приставки Sega. Уж не помню, кто в семье был инициатором покупки, но про «сломанный телевизор» и «посаженное зрение» я стал слышать весьма часто.

Среди моих первых картриджей нашлось место одному с игрой **Dune 2**. Стратегия в реальном времени, еще без возможности обводить все юниты рамкой. Миссии затягивались на долгие часы, а порой приставка оставалась включенной всю ночь, чтобы продолжить партию утром. Да, всегда можно было начать с того уровня, на котором закончил, введя пароль, но вот отстроенную базу в этом случае никто не вернул бы.

Любовь к стратегиям продолжил подпитывать мой дед: он купил где-то **Operation Europe: Path to Victory** от **Koei**. Спустя какое-то время к ней присоединились **Genghis Khan** и **P.T.O.** от той же Koei, а также **Populous 2**. Все эти игры были на английском языке, а английским я тогда не владел, поэтому играл с открытым словарем и активно использовал метод «научного тыка».

Через некоторое время я уже сам ходил по рынкам и выменивал картриджи с доплатой. Так мне в руки попала Mortal Kombat 3, собиравшая перед экраном чуть ли не всех моих знакомых, а словари сменились книжками с приемами. Со временем эта игра появилась у всех, кто владел приставкой Sega. Поэтому собираться мы стали уже не для веселого мордобоя на экране, а с целью показать ловкость пальцев при наборе очередного добивания.

Со временем любовь к файтингам почти пропала, а вот стратегии и по сей день один из моих любимых жанров. И не важно, пошаговые это «Герои» или какая-нибудь часть серии **Total War**.

## БЕЗЫСХОДНОСТЬ В HALF-LIFE 2

Илья Овсянников, автор «Игромании»

Трудно сказать, какие именно игры повлияли на меня сильнее всего. Можно вспомнить и Dendy, где были **Mario**, **Duck Hunt** и симулятор бильярда, а также первый компьютер с **Civilization** или партии в **Diablo**, **StarCraft** и Warcraft.

Но одна игра запомнилась мне больше остальных: **Duke Nukem: Manhattan Project**. Ох и получил я в свое

**ИГРЫ ПРО ХУЛИГАНОВ** появились задолго до серии GTA. Goody – одна из них

время от мамы, просадив сто рублей за три часа в игровом клубе! Но оно того стоило. Из всей игры я запомнил момент в вентиляционной шахте, где надо было перепрыгнуть через лопасти вентилятора. Получилось раза с десятого. А потом я спрашивал у всех знакомых, не знают ли они *«ту игру, где у главного героя золотой пистолет, а враги – свиньи»*.

После этого другу на день рождения подарили **Half-Life 2**. Проходить решили всей компанией. Тогда я впервые по-настоящему опозорился. В самом начале игры Гордон в канализации скрывается от вертолета. У героя на тот момент был ломик, пистолет и еще кое-что из оружия. Я за две минуты умудрился просадить все, а вертолет и не думал улетать. Что делать? Естественно, умирать!

В 12–14 лет во мне жила тяга ко всяким головоломкам. И тут вышла **Crazy Machines 2**. Играл я в нее вместе с товарищем, мы проходили уровни, щелкая их как орешки. Сотни альбомов и блокнотов, где мы составляли схемы прохождения уровней, десятки сломанных и сточенных карандашей... Мы развлекались как могли.

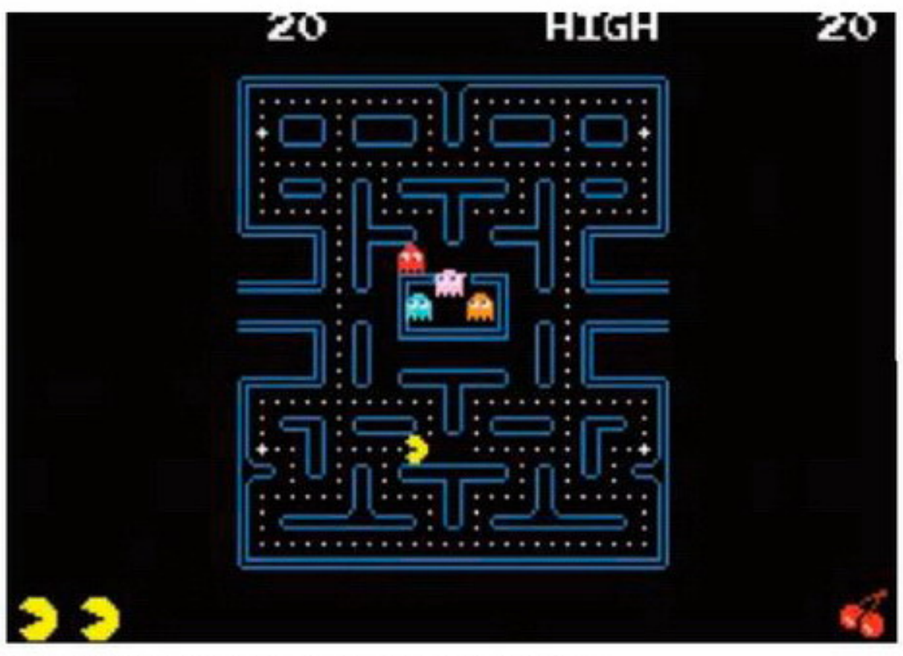
## КОТЫ-ХУЛИГАНЫ

Александр Пушкарь, редактор «Игромании»

В советское время родители-инженеры были большим-большим бонусом для будущего геймера. Они могли взять с собой на работу, где было много компьютеров. Очень разных компьютеров, чьего предназначения я не помню, даже если и знаю.

Но некоторые из них умели выводить на экран курсор, бегающий по тексту. В принципе, для трехлетнего мальчика это уже была игра: нажимать стрелочки и смотреть, как мигающий квадратик послушно повторяет движения.

А потом компьютер завелся и дома. Устаревший даже по тем временам «Поиск-1», умещавшийся прямо в клавиатуре. Только к ней надо было подключить еще блок питания и дисковод для тогда еще пятидюймовых дискет на 700 килобайт памяти каждая.




**ВРЯД ЛИ** эта игра кому-то покажется незнакомой

Что характерно, впихивалось на них порой игр по десять-двадцать. Это был и общеизвестный **Frogger** – про лягушку, что перебегала дорогу. И **Digger** – машинка-золотоискатель, рывшая тоннели. Разумеется, **Pac-Man** – с точечками, вишенками и привидениями.

А были и игры посложнее. Например, **Goody** – про хулигана в кепке и с серьгой в ухе, который бросался кирпичами и грабил дома. Или **«Приключения Ливингстона»** – платформер, где нужно было преодолевать препятствия с помощью прыжкового шеста, бумеранга, метательных ножей и бомбочек.

Особняком стояли навороченные гонки, где перед заездом по дикой местности требовалось укомплектовать машину нужными шинами, топливом, очень разными запчастями на случай поломок (нанятый механик считался за пять запчастей, подходивших к чему угодно, но стоил, зараза, немереных денег!). А потом еще очень-очень долго месить грязь в надежде, что авто хотя бы доковыляет до финиша.

А игра, просто выворачивавшая наизнанку все знания о мире, называлась **Blocks**. Это был объемный тетрис. «Стакан», куда сыплются фигуры, мы там наблюдали сверху. Фигуры плюхались в него прямо с видом «из глаз», и нужно было правильно оценить траекторию их падения, да еще и ухитряться вращать их в шести направлениях. Пространственное воображение развивалось не хуже, чем от кубика Рубика.

Еще была **Alley Cat**. Игра, где мы были дворовым котом, залезали в чужие окна, съедали рыбок в аквариуме и корм из собачьих мисок, боролись с метлой и охотились на мышей в гигантском куске сыра – чтобы в конечном итоге попасть-таки к милой домашней кошечке.

А потом блок питания «Поиска» взорвался, и я перестал быть геймером. Ровно до той поры, пока в жизни не появилась первая приставка. Но это уже совсем другая история...

## ОСОБНЯК С МЕРТВЕЦАМИ

Андрей Егоров, автор «Игромании»

Мое первое знакомство с видеоиграми состоялось в июле 1989 года, когда на мое одиннадцатилетие мама подарила мне игровую приставку «Электроника Видеоспорт-3». Уже тогда я поиграл в первый футбольный и теннисный симуляторы, а еще в лапту и тир.

STANLEY: THE SEARCH FOR DR. LIVINGSTON

**В MORTAL KOMBAT** играли, кажется, все. Если на вечеринке есть приставка с МК, финал неизбежен: все соберутся вокруг играющих и будут активно следить за схватками

Для последнего в комплекте шел пистолет, из которого нужно попасть в белую точку на экране. И тогда это было нереально круто – настоящая приставка, да еще и с возможностью играть дома.

А через четыре года у меня появилась Dendy. Не могу сказать, что была какая-то особенная игра, очень зацепившая: как и большинство геймеров, я играл в **Tetris**, **Battle City** (любимые всеми «Танчики»), **Aladdin**, **DuckTales**…

Настоящий бум моей игровой деятельности начался во второй половине девяностых с появлением дома первой PlayStation. Именно там я впервые увидел **Resident Evil** и стал преданным поклонником серии. Для 1996 года игра была настоящим прорывом: исследование большого мрачного особняка, интригующий сюжет, атмосфера и, конечно же, зомби, которых предстояло умерщвлять в большом количестве.

Не менее любимой была и вторая часть, поступившая в продажу в январе 1998 года. Из других игр меня больше всего впечатлили три части **Crash Bandicoot**, **Alien Trilogy**, **Silent Hill**, а также заглянувшие с PC **Duke Nukem** и **Quake 2**. В «кваку» мы частенько играли с приятелем на одной приставке, сражаясь друг с другом.

Девяностые годы любой взрослый геймер вспоминает с теплотой. Мне они запомнились хорошими играми, первыми тематическими изданиями, толстыми сборниками кодов и прохождений и передачей «От винта». Игровые новинки не скачивались из интернета, а покупались на городском рынке или в специализированных магазинах. По всей стране открывались консольные, а позже и компьютерные клубы. За относительно небольшую плату в них можно было погрузиться в виртуальный мир, если дома ничего приставочного или компьютерного не наблюдалось.

Последнее десятилетие двадцатого века – то время, когда в нашей стране выросло первое поколение геймеров.

## СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

Алексей Ларичкин, редактор «Игромании»

Хронологически моими первыми играми были **«Менеджер»** (своего рода симулятор «Экселя» – с расчетами затрат, доходов и прибыли) и всем известный **Paratrooper**. Их я освоил еще в школе на допотопном советском PC: оставался после уроков и умолял учительницу по информатике позволить мне подольше посидеть за компьютером.

**СТАРЫЕ ДОБРЫЕ** партийные ролевые игры! Сколько диссертаций могло быть написано за то время, которое было подарено вам

**ЕСЛИ ВЫ СОСТАВЛЯЕТЕ** список лучших игр всех времен и там нет Civilization – грош цена вашей работе!

**WOLFENSTEIN 3D** по сей день играется очень бодро. Да и мододелы его любят – то графику подтянут, то новых уровней нарисуют...

Но впечатление посерьезнее произвел первый **Mortal Kombat** на аркадном автомате, стоявшем на Финляндском вокзале в Санкт-Петербурге. Какая-то нереальная для того времени графика, яркие персонажи и сбалансированный геймплей. В общем, минимум год я прогуливал лекции в институте, питался макаронами и спустил целое состояние, чтобы достичь вершин мастерства и победить чемпиона финбана.

Следующее потрясение – **Heroes of Might and Magic 2**. Знакомый из общаги купил компьютер, и понеслось. Играли запоем, без сна и еды. Как-то раз после двух суток непрерывной игры я пошел к себе в комнату отсыпаться и забыл, что рано утром ко мне должен зайти сосед, мы собирались куда-то пойти. Мне снилась игра, а когда он постучал, я минут десять боялся открыть дверь, потому что денег у меня не было и я не мог купить войска, чтобы оборонять замок...

Вскоре я обзавелся собственным PC и шестой **Might and Magic**. Едва начав играть, я решил, что буду описывать прохождение и выложу его где-нибудь в интернете, – не давала покоя слава авторов «Игромании», «Навигатора», «Страны игр» и Game.exe. Именно тогда я понял, что хочу писать про игры, заниматься журналистикой.

## ПОСТРОЙ СВОЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ

Евгений Пекло, главный редактор журнала «Игромания»

В 1994 году мы с родителями поехали отдыхать в Подмосковье, а позднее к нам присоединилась моя крестная. С собой она захватила невероятное по тем временам чудо техники – черно-белый ноутбук. Но, разумеется, не только ради работы на отдыхе – на ноутбуке была установлена самая настоящая *игра*, первая (и на тот момент единственная) Civilization. Конечно, мне дали попробовать, и не сказать, что у меня хорошо получалось. Мои первые цивилизации безжалостно уничтожались варварами и сильными конкурентами, потому что основывать новые города я попросту не умел. Потом отдых кончился, о «Цивилизации» пришлось забыть.

А через некоторое время мама моего лучшего друга принесла с работы списанный 386-й компьютер. На нем стояли **Wolfenstein 3D** (мы даже не могли прочитать название игры и называли ее просто «Солдаты») и игра про Аладдина. Естественно, мы с другом рубились безвылазно, хотя и довольно бестолково: не понимали, что можно сохраняться, и только грузили чьи-то старые сохранения. Иногда удавалось пробежать до смерти полтора-два уровня. На наше счастье, среди сохранений были уровни с финальными боссами, так что мы прикончили и фюрера-пулеметчика, и злобного доктора, мечущего шприцы.

Но меня не покидали воспоминания о «Цивилизации». Где-то я достал дискету с игрой (возможно, попросил крестную скопировать, – сейчас уже не вспомнить). Две недели мы хвостом ходили за мамой друга, выклянчивая разрешение установить игру. И наконец получили его.

Wolfenstein тут же был заброшен. Выяснилось, что в «Цивилизации» есть какая-никакая система обучения, да и вдвоем куда проще разобраться в хитростях геймплея, поэтому освоились мы быстро. Вскоре придумали «мультиплеерные» правила для этой одиночной игры: первый город принадлежал одному игроку, второй основанный – другому. Все юниты, созданные в городе, принадлежали его хозяину, а позднее под его командование попадали и города, захваченные этими войсками. При совместной осаде вражеский форпост доставался тому из нас, кому удалось нанести финальный удар и захватить город. И мы точно помнили, кому что принадлежит, – несмотря на то, что порой партии прерывались на неделю!

С появлением у меня дома своего компьютера (ну как своего – родительского, конечно!) «Цивилизацию» я так и не забросил: переустанавливалась Windows, менялось железо, но Sid Meier's Civilization неизменно стояла на моем жестком диске. В какой-то момент я даже распотрошил игровые ресурсы и сделал прикольный перевод, изменив описания в «Цивилопедии». Лишь в 2010 году, когда у меня уже был собственный ноутбук, я понял, что пора двигаться дальше, и перешел на пятую часть.

## ЧЕТВЕРО ПРОТИВ ЗОМБИ

Денис Павлушкин, автор «Игромании»

Компьютер у меня появился в очень раннем возрасте. Еще лет в пять, кажется. Но играть я почти ни во что не мог. Не перепутать кнопки включения и перезагрузки на системнике – уже достижение. Поэтому с играми меня познакомили родители, несмотря на то, что деланно отмахивались от «детских развлечений».

**THE NEVERHOOD** полностью создана из пластилина

**УСПЕХ LEFT 4 DEAD** пытались повторить неоднократно. Ничего столь же гениального, увы, пока не получилось

**DELTA FORCE** была в детстве почти у каждого геймера. Просто потому, что игр в серии такая тьма, что, по статистике, хоть одна да попадалась

Напускная серьезность нисколько не мешала им порою часами напролет играть во что-то особенно увлекательное. Это детишки могли позволить себе играть во все подряд. Мои родители были очень избирательны в том, на что потратить свободный вечер. А маленький я просто смотрел. И это было занятнее любых мультиков.

Благодаря маме я любовался квестами. Дивными мирами, затягивающими историями и головоломками – логичными и не очень. При моей активной моральной поддержке она прошла **The Neverhood** («Неверьвхудо», как гласила надпись на коробочке из-под диска). До сих пор помню, как нужно было скормить пластилиновому крабу манекен, сделанный из динамита, дневники Вилли Баранкина на глиняных дискетах и странный, немного жутковатый пластилиновый город, на стенах которого даже в низком разрешении были видны следы пальцев. После The Neverhood мама дорвалась до старенького квеста **«Египет 2: Пророчество Гелиополя»**, детективной истории про чуму в Египте. Сильный скачок настроений после несерьезной «Неверьвхудо», но мы с мамой были прикованы к монитору, настолько захватывающими оказались события.

Отец, будучи суровым магнитогорским металлургом, предпочитал шутеры. Но не те, что про спинной мозг и распрыжку с ракетницей в зубах. Нашей с ним любовью стала **Delta Force: Land Warrior**. Множество персонажей, куча локаций, большой выбор оружия. Но никакой голливудщины: одно-два попадания, и привет, контрольная точка. Реализм! Всамделишное ощущение войнушки!

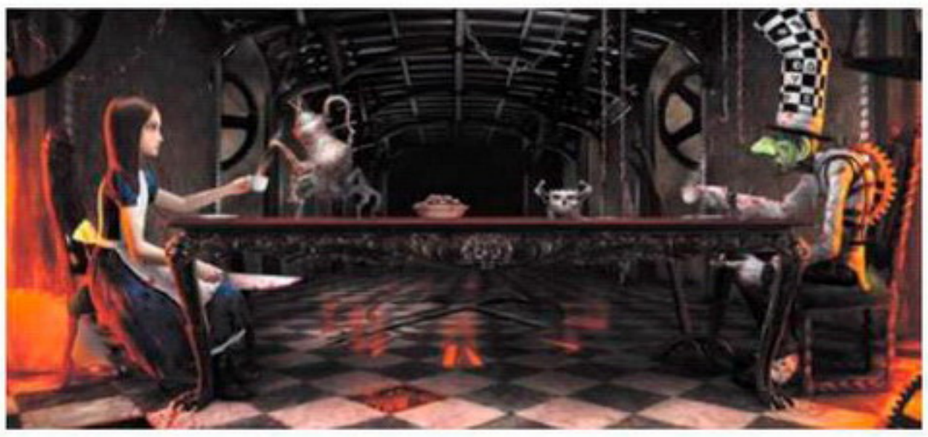
Если меня пускали в нее поиграть, то я всегда носился по первому уровню – тренировочному. Потому что там можно было перепробовать все оружие, побегать, поплавать, посидеть в кабине транспортного вертолета и... не было опасности проиграть, чего я очень боялся. Особенно видя, как отец буквально на пузе проползает миссии из сюжетной кампании. Враги имели привычку всегда ждать в засаде, а маленький я не отличался терпением и осторожностью.

Естественно, были и другие игры. Но это не в счет. Потому что играл я в них просто так. Все играли, а я чем хуже? Что я, не пацан, чтобы не играть в «Доту» в компьютерном клубе? Все было: пиратские сборники **«9000 в 1»**, незабвенный **«Фаргус»**, старье под MS-DOS.

Во всей этой кутерьме особняком стоит одна-единственная игра. Моя первая видеоигровая любовь, с которой мы, несмотря на расставание, все еще в отличных отношениях. Имя ей – **Left 4 Dead**. Мы познакомились, когда мне было тринадцать лет. Я ждал ее еще с появления первых новостей и превью. А дождавшись, посвятил сетевым сражениям три года (время от времени играю до сих пор).

Это было нечто большее, чем «та самая игра». Скорее, «то самое сообщество». Маленький и тесный соревновательный Left 4 Dead в России. Чтобы поддерживать себя в форме (какое тут комьюнити, если ты нуб?), я начал уделять гораздо больше внимания внутренним механизмам игр. Метагеймингу. Психологии игрока. Мне стало интересно, как дизайн уровней влияет на наши решения, на свободу действий внутри игры. Играя профессионально, я познакомился со множеством людей и с некоторыми из них дружу до сих пор. Игра в командный шутер с незнакомцами – отличное упражнение в умении поддержать разговор, особенно когда твоими собеседниками могут быть люди от двенадцати до сорока лет.

Left 4 Dead стала и первой игрой, в которую я сознательно учился играть. И научился отлично, без ложной скромности. С тех пор мне сложно переоценить важность



личного навыка в сетевой игре. Потому что стрельба или управление героем – не просто нажимание на кнопочки, но умственный труд. Постоянный подсчет переменных, оценка ситуации и реакция. А где-то на фоне, вдали, хлопки дробовика и автоматные очереди.

## ЧЕРЕЗ КНИГИ И КИНО

Иван Симкин, автор «Игромании»

В игры меня влюбили не игровые приставки и не первый PC. Ни первая Doom, ни вторая **Fallout**, ни любая из возможных GTA.

В середине девяностых у нас дома время от времени появлялись всяческие консоли, взятые родителями на выходные у знакомых. В то же время появился и первый компьютер. Тогда в нем обитал двухмерный Mortal Kombat и куча диснеевских аркад. Был там и второй Doom с Quake, а где-то в недрах затерялась Civilization.

Удивительно, но поклонником видеоигр я стал благодаря литературе и кино. Однажды я без остановки посмотрел три первых фильма саги **Star Wars**, и друзья спросили: *«А ты знал, что по «Звездным войнам» еще и игры есть?»*

Так я узнал. Мне не хотелось расставаться с полюбившейся вселенной, и я всеми правдами и неправдами старался задержаться в ней подольше. Долго учился пилотированию в **X-Wing Alliance**, вырисовывая в голове сцены уничтожения вражеского флота из фильма, а вместо монстров из Doom уничтожал имперцев в **Dark Forces**.

Дальше – больше. Мы прогуливали уроки, устраивая эпические сражения в **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** и воевали друг против друга в **Galactic Battlegrounds**. Это были прекрасные времена, и «Сила пребывала с нами».

Нечто похожее для меня сделала и литература, а именно **«Алиса в Стране чудес»** Кэрролла. Тогда я уже более или менее ориентировался в игровом мире, следил за игровыми предпочтениями своих друзей, покупал журналы... И вдруг я увидел **American**

**НЕБОСЬ, И У ВАС** дома еще хранится стопочка с любимыми игровыми дисками?

**БЕЗУМНЫЙ ЭКШЕН** про Алису запомнился всем, кто его прошел. Увы, про сиквел этого не скажешь

**КАРТРИДЖИ** до сих пор пылятся у многих на дачах и антресолях. И ведь наверняка еще работают!

BATTLETOADS
DOUBLE DRAGON

**McGee's Alice**, перевернувшую мое представление о подаче литературных сюжетов в играх. Это было нечто страшное и психоделическое, но невероятно захватывающее.

## НОВЫЙ МИР

Денис Князев, редактор «Игромании»

Игровой автомат «Морской бой» в городском парке и советская «Электроника» с «Ну, погоди!», пожалуй, и дали мне первый игровой опыт. Лет в семь я выпросил Dendy, ставшую мне чуть ли не близким другом на пару лет, а затем получил от родственников самую настоящую SNES. Можете не сомневаться, львиная доля всех 8-битных и 16-битных игр, знакомых вам не понаслышке, скрасила и мое детство тоже: тут вам и «Черный плащ» с «Аладдином», и «Терминатор 2» с «Парком юрского периода», и «Контра», да и «Двойной дракон» с «Боевыми жабами» тут же.

После того как мне купили компьютер, я старался играть во все, во что только мог: набирал у одноклассников по нескольку десятков (без шуток!) дисков, хотя бы на десять минут запускал каждую игру и пытался понять, нравится она мне или нет. Так я наткнулся на **Half-Life**, **Aliens vs. Predator 2** и **«Готику»**. В эти игры (и многие другие, разумеется) я играл гораздо дольше десяти минут.

«Готика» как раз и стала первой игрой, показавшей мне, на что вообще способны видеоигры. Кучка пикселей в форме самоуверенной утки меня впечатлить не могла, равно как и «кооперативная» борьба с какими-то мерзкими инопланетянами. «Готика» же открыла двери в новый мир, где можно делать что угодно – охотиться на падальщиков и добывать шкуры волков, поступить на службу к магам-отступникам или целыми днями дымить травой на болоте. И мир, конечно, тоже можно спасти, но это уже дело десятое. Наверное, единственная игра, спустя много лет подарившая мне похожие эмоции, – это «Ведьмак 3: Дикая Охота». За что я, к слову, очень благодарен студии **CD Projekt RED**.

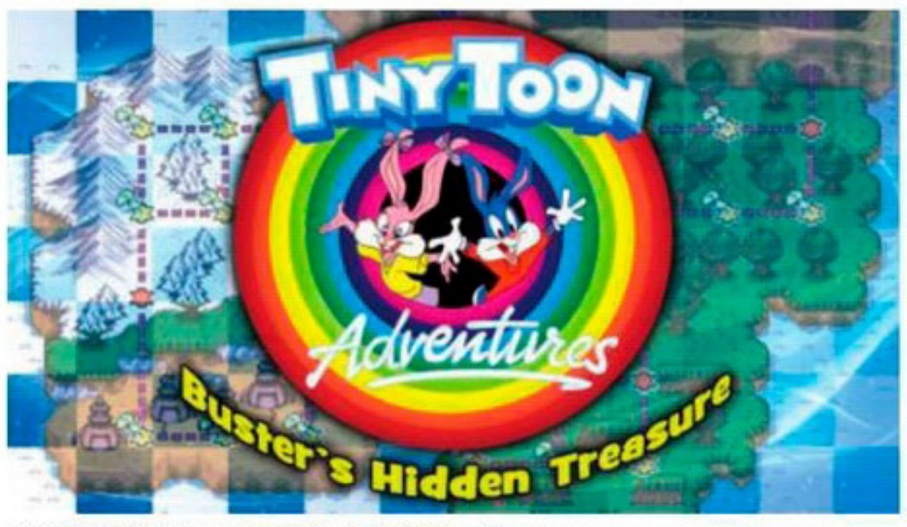
## ИСТИННО ДЕВИЧЬЕ МАНЬЯЧЕСТВО

Анна Полянская, литературный редактор «Игромании»

Да-да, «Игромания» настолько сурова, что у нее даже литред – старый геймер! Мое знакомство с играми началось еще в восьмидесятых, в нежном возрасте четырех лет. Это был Pac-Man (или что-то очень похожее), и это была лаборатория советского «почтового ящика» НИИ «Полюс», где работала моя мать (в семье это место загадочно именовали «Подвалом»). Не спрашивайте, что там за шайтан-машина стояла, даже под пыткой не вспомню!.. Ага, вот мама подсказывает: советский ДВК-2.

И никто тогда даже помыслить не мог, что когда-нибудь это станет моим призванием.

В начале девяностых с Севера в Москву приехали мои тетка с дядей. Вполне типичные «новые русские», они могли позволить себе купить сыну игровую приставку; вроде то была Sega Mega Drive. С тех пор во время




**В TINY TOON** Adventures: Buster's Hidden Treasure мы играем за кролика Бастера Банни, который пытается спасти свою подругу Бэбс Банни

**QUAKE И DOOM**, культовые игры студии id Software, скрасили детство многих игроков

**СЕРИЯ THE ELDER SCROLLS И GOTHIC** в двухтысячных боролись за право называться лучшими ролевыми играми своего времени. Победитель так и не нашелся, зато серию студии Piranha Bytes это соперничество фактически свело в могилу

всех визитов к родне тихая домашняя девочка азартно резалась в платформеры вроде **Tiny Toon**. Отрывали от них буквально силой! Чуть позже, в гостях у друзей, я познакомилась с «Принцем Персии», тем самым синеньким, но не столько играла, сколько наблюдала, как играет мой друг.

Где-то в той же области памяти покоится моя первая консоль системы «Электроника» и сумасшедшая ловля яиц в «Ну, погоди!». Хорошо ловились, кстати, на реакцию не жаловалась. И, конечно, «Тетрис» BrickGame на даче, тоже успешно покоренный на максимальной скорости.

Теперь переместимся в 1998 год, когда в честь поступления на факультет международных отношений МГИМО (прочувствуйте торжественность момента!) отец купил мне собственный компьютер – первый «Пентиум» с девяносто пятой «Виндой». Которая, как и положено 95-й «Винде», постоянно висла и падала, но потом ее как-то починили. И тогда мой друг (тот, с «Принцем Персии»), зная мой интерес, взялся таскать мне игрушки.

Ну что подросток в то время мог притащить девчонке на пробу? В 2006 году, устраиваясь корректором в «Игромедиа» (тогда еще ИД «Техномир»), я гордо назвала своими любимыми играми Quake и Doom, благодаря чему меня взяли, невзирая на малый опыт работы. Правда, любила я в них не столько пальбу, сколько поиск всяческих секретов и исследование локаций. Девчонка, что с меня взять!

Тот же друг, к слову, приобщил меня к Duke Nukem 3D, а также к **The Legend of Kyrandia**, привив любовь к квестам (хотя нет, «Киряндия» была уже на заре XXI века, на первом месте работы, в ЦНИИ «Электроника»), к **Nox** (кстати, фаргусовский, и я до сих пор в толк не возьму, почему актер озвучки произносил «цэган по имени Лопрок» вместо «цыган»), пробудив патологическую страсть к ролевым играм, и к платформеру **Commander Keen** (его обожала даже моя мама), исхоженному вдоль, поперек и наискось. И шепнул на ушко заветные IDDQD и IDKFA, после чего исследование шутерных просторов пошло веселее.

А потом была **Sacred**, была **The Elder Scrolls 3: Morrowind** (сперва в «режиме наблюдателя», а потом я наконец купила собственный диск, всучила его знакомому компьютерщику и попросила собрать мне новую машину, наказав: *«Вот чтоб оно у меня бегало!»*; через год был апгрейд по тому же принципу под «**Обливион**») и была «**Готика**» (сразу вторая), «**Алиса**» Макги, профессионально восхитившая качеством локализации, и третьи «**Герои**» (предел моих стратегических способностей), а чуть позже и **World of Warcraft** на стадии **Burning Crusade** (до сих пор величайшим своим игровым достижением считаю то, что мне, совершенно не искушенной в MMORPG, а в офлайновых играх, как правило, нередко прибегавшей к читам, удалось *в одиночку* прокачать огненную магичку до 70-го уровня, ведь этот класс тогда почитался одним из самых сложных для соло-прокачки). Игры я демонстративно покупала только лицензионные, что можно считать истинно, по выражению барда Лютика, «профессиональным перекосом», поскольку ошибки в пиратских переводах слишком резали редакторский глаз.

И много чего еще было, включая купленную благодаря давнему пристрастию к платформерам трилогию **Prince of Persia** (побег от Дахаки под неженственные матюги и выкручивание пальцев до сих пор вспоминаю с умилением). И хоть ныне я играю в игры довольно редко, мне по-прежнему, даже в «почтенном» возрасте тридцати пяти лет, страшно нравится все-все-все про них читать. И свою любимую работу я не променяла бы даже на зарплату в миллион долларов! ■

**У КАЖДОГО ДЕТСТВО** было уникальным и неповторимым

by Hennady

# 10 ЛЕТ S.T.A.L.K.E.R.

## КАК РОДИЛАСЬ И ЧЕМ ЗАПОМНИЛАСЬ СЕРИЯ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН, НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

**БЫСТРОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**
Shadow of Chernobyl занимает всего 19 минут

**S.T.A.L.K.E.R.** никогда не был просто игрой. Он всегда считался феноменом, с момента рождения концепции. Такую бешеную популярность на постсоветском пространстве заработали не многие игры. Как и такую искреннюю любовь. Но игра могла похвастать еще и биографией, полной злосчастных перипетий.

В начале двухтысячных молодая студия **GSC Game World** яро рвалась оставить свой след в индустрии. Да, у них были успешные **«Казаки»** и неоднозначные **«Герои уничтоженных империй»**, но не ими они запомнятся. Настоящим воплощением этого стремления должна была стать игра **Oblivion Lost**.

Главной идеей проекта, вокруг которого вращалась мечта студии, был живой мир. Живой безо всяких «но»: он должен был существовать, никак не завися от действий игрока, сам по себе. По словам сотрудников, заставших те времена, команда разработки просто устала от рутины и предсказуемости коридорных шутеров. Одни и те же локации, одни и те же трюки, монстры, выпрыгивающие из-за угла в очередной раз...

Поэтому GSC решила удивлять игрока на каждом шагу. Oblivion Lost должна была стать шутером про все на свете: затерянные миры, инопланетяне, космические приключения и батальные схватки. И все это в меняющемся, динамическом мире – мире, что никогда не показывал всех карт сразу, оставляя игроку радость открытия и чувство тайны. Увы, игра стала заложницей наполеоновских амбиций разработчика – проект таких масштабов был не по силам скромной студии.

В связи с этим настроение и задумка игры кардинально изменились, а экскурсия в Чернобыль задала новый курс. Экзотические планеты трансформировались в Зону отчуждения, место воинствующих инопланетян заняли бандиты и мутанты, а от космических кораблей остались только болты. Oblivion Lost превратилась сначала в **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**, а чуть позже – в знакомый нам **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**.

Более приземленный и понятный сеттинг облегчил работу над проектом, но нисколько не умерил амбиций разработчиков. Идея живого мира по-прежнему не давала им покоя. Первоначально игрока бросало в Зону с единственной целью – найти семь подсказок, позволяющих догадаться, как пройти живым через зловещий «Выжигатель» в сердце Зоны и добраться

**ОТСЮДА НАЧИНАЮТ**
свой нелегкий путь сталкеры

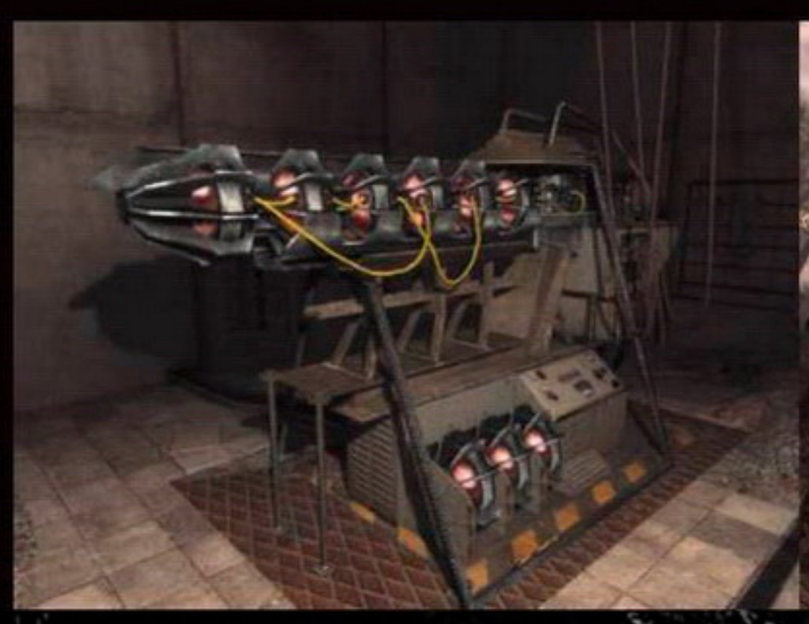
до самого редкого хабара. Никто не держал игрока за ручку, не давал ему поблажек: только герой, его миссия и противники – монстры, бандиты, конкурирующие сталкеры. Игра должна была забыть про рельсы, сделать упор на разнообразие фауны, масштабы локаций, поведение ИИ и кучу других фишек.

На бумаге и в пресс-релизах это звучало великолепно, но у GSC появились новые проблемы. Открытый мир без божественного вмешательства скриптов оказался слишком непредсказуемым: тестеры частенько оказывались в ситуациях, где либо не происходило ничего, либо было не понятно, куда надо пойти, чтобы что-то происходить все-таки начало. Ну а технологии не стояли на месте, и игру пришлось перестраивать под новый движок. Еще и **Half-Life 2** добралась до релиза, а S.T.A.L.K.E.R. вряд ли сумел бы тягаться с таким мастодонтом. Поэтому релиз перенесли.

Игра еще раз сменила концепцию. И тут уж не выдержал издатель. Ныне почивший **THQ** надавил на GSC из-за слишком частых переносов даты релиза, и S.T.A.L.K.E.R. прошел через последний раунд правок. Многие идеи отправились под нож: живой мир приструнили скриптами, локации заметно уменьшили, от некоторых элементов остались лишь наработки и прототипы (позднее воссозданные мододелами).

**КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ловит вдохновение

Спустя шесть лет разработки, 23 марта 2007 года, GSC наконец-то выпустила в свет S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Однако она оказалась далеко не той игрой, какую многие ждали. Хотя даже в урезанном и полном багов виде игровое сообществе приняло проект очень тепло. Коммерческий успех первой части дал свои плоды, и уже в 2008-м вышел приквел **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**. По словам разработчиков, в этот раз они пожелали показать жизнь в Зоне от лица члена целой группировки сталкеров, а не одиночки, в одно дуло разделывающегося с целыми батальонами.



**НЕ ВСЕ ДЕТАЛИ**
Припяти воссозданы один в один. Сравнение реальности и ее игрового воплощения – тема для отдельной и довольно объемной статьи

Отсюда и главное новшество игрового процесса, вырезанное в свое время из оригинала: войны фракций. Затея с динамически меняющимся миром подходила для этого прекрасно. Игрок мог вступить в одну из группировок, отстаивать ее интересы, сражаться за ключевые объекты на локациях.

Вернулась отброшенная ранее идея с детектором аномалий, а попутно и переработанная система поиска артефактов, ставшего гораздо более опасным занятием. Ввели углубленную кастомизацию оружия, графику приукрасили, добавили извилин искусственному интеллекту. Студия даже снарядила еще одну экспедицию в Чернобыль, чтобы заново набраться вдохновения. Словом, разработчики шаг за шагом старались вернуть в игру вынужденно убранные идеи, чтобы приблизить ее к своему первоначальному видению.

А в следующем, 2009-м, году GSC Game World поставила точку в реализации прежних затей последней частью серии – **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat**. Правда, тогда мы еще ничего ни о каких «точках» не знали. Аддон представлял собой масштабную работу над ошибками оригинала и приквела.

Новое оружие, новые возможности, опасности и приключения. Ворох мелких локаций заменили тремя огромными территориями с собственными экосистемами, нудные и однообразные второстепенные квесты обрели собственные маленькие сюжеты, а мутанты, с новыми свойствами и механиками, стали еще смертоноснее. Call of Pripyat пышет вниманием к деталям. Все то, что работало, заработало пуще прежнего и пришлось по душе многим фанатам.

■■■

Однако даже с двумя работами над ошибками, пройдя путь в десять лет, серия все еще бесконечно далеко от того, какой разработчики видели ее изначально. На деле мы уже никогда не узнаем, как выглядела бы идеальная игра GSC. Наверное.

А посему мы любим ее такой, какая она есть. С десятилетием, S.T.A.L.K.E.R.!

**НЕБО В ИГРАХ СЕРИИ** всегда было отдельным действующим лицом. Не случайно оно даже попало в название второй части






**ВТОРАЯ ЧАСТЬ** имела бы несколько иную атмосферу. А все благодаря более яркой гамме!

## ЛИТЕРАТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

Не играми едиными славна серия S.T.A.L.K.E.R. Огромная библиотека, оставленная проектом в наследство, превращает игровой мир в целую мультивселенную, и выхватить из нее какой-то один роман довольно сложно.

Перво-наперво – сборники рассказов. Каждый из них был приурочен к выходу игр и назывался соответствующе: **«Тень Чернобыля»**, **«Чистое небо»**, **«Зов Припяти»**. Примечательны они были не столько содержанием, сколько авторами. Ими стали простые фанаты. Люди с улицы, на равных правах участвующие в отборе и присылающие свои работы. Отчасти именно этой прямотой отношений с аудиторией S.T.A.L.K.E.R. заработал свою репутацию.

Сами произведения нельзя назвать примечательными. Большинство из них представляли собой фанфики, в них чувствовалась рука дилетанта. Однако ценны тут сами эмоции писателя. Согласитесь, приложить свою руку к созданию любимой вселенной дорогого стоит, и мало какой разработчик предоставит такой шанс.

Самым запомнившимся нам автором стал российский фантаст Алексей Калугин. Конкретно – его роман **«Дом на болоте»**, история бесшабашного сталкера Штыря и легендарного болотного Доктора, знакомого с самим Стрелком. Это одна из немногих книг, где автор не отстраняется от игры, а серьезно рассматривает и прорабатывает именно игрового персонажа, раскрывая его полнее и шире.

## ВСПЛЫВШИЕ СКРИНШОТЫ

Несмотря на прекращение разработки **S.T.A.L.K.E.R. 2**, интерес к игре не утихает. По степени сопутствующей паранойи она, конечно, до мифологического **Half-Life 3** не дотягивает, но любые новости все равно вызывают бурю эмоций.

Так, в конце августа 2016 года пользователь Reddit, под ником eezzzz, впервые опубликовал скриншоты отмененного проекта, найденные им в портфолио бывших сотрудников GSC Game World Николая Гатилова и Сергея Иванченко.

О возвращении серии к жизни это ничего не говорило, так что причин для особой радости не нашлось, но для многих снимки выступили поводом лишний раз погрустить о судьбе игры. ■

**ДАЛЬШЕ В ЗОНУ,**
ближе к небу

# ФАНАТСКОЕ ТВОРЧЕСТВО

## ВАЖНЕЙШИЕ СТАЛКЕРСКИЕ МОДЫ

В «Сталкерах» очень много багов. От «Тени Чернобыля» до «Зова Припяти» – все игры франшизы кишмя кишели недоработками разной степени фатальности, от небольшого раздражителя до пропадающих сохранений и неработающих скриптов. И неудивительно, GSC – студия небольшая, ресурсов на мощную поддержку проекта у них не было.

Естественно, было много тех, кто смирился со всеми промахами и играл, несмотря ни на что. Ради атмосферы и приключений все можно стерпеть. Интересно другое – нашлось немало и тех, кто не просто закрыл глаза на баги, но начал активно их исправлять и даже дополнять игру самопальным контентом. И это при отсутствии официальной поддержки модов!

Так в народе и повелось. От исправленных скриптов и улучшенной графики до оружия, фракций, механик и самостоятельных сюжетных кампаний – фанаты серии без устали старались сделать любимые игры лучше. Большинство, конечно, останавливалось на маленьких заплатках и новых текстурах. Дюжины разных фиксов и мини-дополнений часто сплавлялись в единый пакет – ту же «Народную солянку», что когда-то скачивалась из интернета и передавалась одноклассникам на флэшках или дисках.

Однако единицы, самые преданные команды модеров, вложили невероятный труд в моды столь огромные, что они вполне могут сойти за самостоятельные проекты «по мотивам».

### STALKER: LOST ALPHA

GSC, наверное, было обидно, что многие творческие находки пришлось пустить под нож из-за жестокости капитализма. Фанатам тоже было обидно, и они не стали мириться с несправедливостью. Так и появилась «Утерянная альфа» – версия «Тени Чернобыля», наиболее близкая к оригинальному видению разработ-

**ПРИХОДИТ**
потенциальный контролер
и говорит: «Мужики,
пошли мир спасать!»

**РАЗВЕ МОЖЕТ БЫТЬ**
счастье за счёт несчастья других?

чиков. Небольшое окно в прошлое и самый верный шанс взглянуть на то, чем должна была стать первая игра.

В Lost Alpha восстановлено многое из того, что не вошло в игру. Транспорт? Есть. Поистине огромные, переработанные и наполненные жизнью локации? Есть. «Свободный» ИИ без рельс? Куда же без него. Необходимость есть и спать добавляла огоньку, а и без того агрессивные мутанты по ночам начинали бушевать по полной. Прибавьте к этому отличную графику с поддержкой DX10, и получится настоящий подарок для фаната серии. Интересный и как игра, и как музейный экспонат – идея GSC, обретшая воплощение и бессмертие.

## MISERY

Если кому-то не хватает хардкорности и настоящего, до зубовного скрежета, процесса выживания в Зоне отчуждения, стоит обратить внимание на Misery – тотальную конверсию для «Зова Припяти».

Название мода очень красноречиво отражает его суть. Страдание. Сплошное страдание везде и всегда. Misery выкручивает все регуляторы настройки, отвечающие за смертность героя и реализм, до предела. Оружия мало, и часто оно в плохом состоянии или сломано. Провизию и боеприпасы достать нелегко. Враги тут еще более смертоносные, аномалии – более опасные, и даже артефакты теперь вредят, если не носить их в экранированном контейнере. Игра кошмарно недружелюбна к новичкам, и даже сам разработчик рекомендует мод только бывалым сталкерам. Дескать, вот настолько все сложно.

Misery – это такая «стратегия **Paradox Interactive**» от мира шутеров. Удивительно занятная, но для очень узкого круга людей. Для мсье, знающих толк в… вылазках за хабаром.

## CALL OF CHERNOBYL

Не всем, однако, есть дело до пугающе реалистичного геймплея или первоначальных задумок GSC. Кому-то, быть может, просто нравится бродить по Зоне, вдыхать полной грудью зараженный воздух и впитывать атмосферу. Наслаждаться видами. Иногда подстрелить снорка-другого.

Как раз для таких господ есть Call of Chernobyl, гигантский мод, выигравший премию «Мод года» на moddb.com в прошлом году. Что он делает? Пустяки – соединяет локации из всех трех частей «Сталкера» в одну огромную Зону, с поправкой на похорошевшую графику, исправленную геометрию и собственные наработки команды моддеров. Амбициозно, в духе GSC, красиво и чертовски качественно. Это уже не говоря о множестве маленьких дополнений, внедренных в мод, – от создания собственного персонажа до системных исправлений и реализации разных погодных условий в разных уровнях.

Кажется, первые идеи GSC не были такими уж фантастическими. ■

**ЖИЗНЬ ПРЕКРАСНА**
и удивительна, если патронов закупить предварительно

# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

**Артур Джангиров**

## Основные изменения этого месяца

- Блок питания HIPRO HPA-500W – один из самых тихих в своем классе. За это стоит доплатить при сборке компьютера в тонкостенном корпусе ACCORD SKY-01. По исполнению эта «коробка» мало чем отличается от других недорогих корпусов. Зато в бюджет компьютера «Дешево и сердито» удалось уместить разогнанную до 1569 МГц в режиме Boost видеокарту ASUS STRIX-GTX1050-O2G-GAMING.
- Все тот же корпус и подешевевший Intel Core i3-7300 позволили поднять используемый в «Накопил!» GPU до NVIDIA GeForce GTX 1060. Видеокарта MSI GTX 1060 3G OC, несмотря на «однопропеллерную» систему охлаждения, имеет достаточно высокую базовую частоту в 1544 МГц.
- 3 ГБ видеопамяти в наши дни – минимум для игровой видеокарты. При сборке системы с заделом на будущее стоит ориентироваться на модели с 6 ГБ на борту. Например, MSI GTX 1060 6GT OCV1 из раздела «Смерть тормозам» обскакивает родственника с 3 ГБ видеопамяти более чем на 20% в таких тяжелых играх, как Battlefield 1 и Forza Horizon 3.
- Установленный в «Займи, но купи» блок питания Aerocool Hero 775 привлекает не только патриотичным исполнением упаковки, но и честным КПД более 80% при всем диапазоне допустимых нагрузок. За счет этого уменьшается тепловыделение устройства, и вентилятору блока питания достаточно небольших оборотов, чтобы справиться с его охлаждением.
- Конфигурация «Мечты» вряд ли в ближайшее время сильно изменится, но, пользуясь падающим долларом, можно сделать ее еще чуть лучше. Базовая частота GPU топовой в линейке Gigabyte XTREME GAMING видеокарты GV-N1080XTREME-8GD-PP равна 1784 МГц, а в режиме Boost она достигает 1936 МГц – рекорд для заводского разгона.

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4560 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 3990 ($69,5) |
| Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ) | 570 ($10) |
| Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио) | 7390 ($128,8) |
| Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 2370 ($41,3) |
| Видеокарта: ASUS STRIX-GTX1050-O2G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1050, 1442–1569/7008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 9090 ($158,4) |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2900 ($50,6) |
| Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 1160 ($20,3) |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 2140 ($37,3) |
| Системный блок: | 29 610 ($515,7) |
| Замена ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4600 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 770 ($13,5) |
| Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 570 ($10) |
| Дополнительная память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 2370 ($41,3) |
| Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1610 ($28,1) |
| Со всеми наворотами: | 34 930 ($608,4) |
| Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная) | 950 ($16,6) |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб) | 1350 ($23,6) |
| Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц) | 1860 ($32,4) |
| Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт) | 6980 ($121,6) |
| С периферией: | 46 070 ($802,4) |

## НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i3-7300 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 8820 ($153,7) |
| Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ) | 560 ($9,8) |
| Материнская плата: ASUS PRIME H270-PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/2400 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, 2x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, аудио) | 7390 ($128,8) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4740 ($82,6) |
| Видеокарта: MSI GTX 1060 3G OC (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1544–1759/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 13 100 ($228,2) |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2900 ($50,6) |
| Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 1160 ($20,3) |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 2140 ($37,3) |
| Системный блок: | 40 810 ($710,8) |
| Замена ЦП: Intel Core i5-7400 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3–3,5 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 2750 ($47,9) |
| Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 570 ($10) |
| Установка SSD: 240 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-240G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 440 МБ/с, чтение – 530 МБ/с) | 4930 ($85,9) |
| Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 1610 ($28,1) |
| Со всеми наворотами: | 50 670 ($882,5) |
| Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная) | 1040 ($18,2) |
| Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши) | 2200 ($38,4) |
| Колонки: SVEN MS-302 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц) | 2860 ($49,9) |
| Монитор: Acer K222HQLCbid (IPS, 21,5 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI) | 7310 ($127,4) |
| С периферией: | 64 080 ($1116) |

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 16 560 ($288,5) |
| Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 1130 ($19,7) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8080 ($140,8) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4740 ($82,6) |
| Видеокарта: MSI GTX 1060 6GT OCV1 (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1544–1759/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort) | 16 750 ($291,8) |
| Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 4510 ($78,6) |
| Корпус: Aerocool MC3 (ATX, 120 мм, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 1930 ($33,7) |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD) | 2140 ($37,3) |
| Системный блок: | 55 840 ($972,5) |
| Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ) | 490 ($8,6) |
| Установка SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD230S (SATA Rev. 3, запись – 300 МБ/с, чтение – 560 МБ/с) | 3600 ($62,7) |
| Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 5580 ($97,2) |
| Замена блока питания: HIPRO HPP-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 350 ($6,1) |
| Со всеми наворотами: | 65 860 ($1147) |
| Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная) | 1490 ($26) |
| Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка) | 2310 ($40,3) |
| Колонки: SVEN SPS-721 (2.0, 2x 25 Вт, 45–25 000 Гц) | 4560 ($79,5) |
| Монитор: Iiyama ProLite E2483HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт) | 8340 ($145,3) |
| С периферией: | 82 560 ($1437,9) |

## Лучшее – враг хорошего

Вот и случилось то, чего мы все так долго ждали: **AMD Ryzen** стал доступен и в России. С небольшой оговоркой – доступен для тех, кто раньше считал доступными процессоры **Intel Core i7**, то есть для той публики, которая в сторону продукции **AMD** до этого никогда особо и не смотрела. Похоже, битва за топовый сегмент захлебнулась на старте. Может быть, на поле бюджетных баталий **AMD** повезет больше.

**ЦЕНЫ В РУБЛЯХ**
указаны на 27.03.17,
по курсу $1 = 57,42 руб.

### ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ) | 16 560 ($288,5) |
| Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900–2600 об/мин, 10–27 дБ) | 1130 ($19,7) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8080 ($140,8) |
| Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA | 4740 ($82,6) |
| Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort) | 27 200 ($473,8) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6150 ($107,2) |
| Корпус: NZXT Source 220 (ATX, 140 мм, 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, аудио) | 3280 ($57,2) |
| Блок питания: HIPRO HPP-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 2490 ($43,4) |
| Системный блок: | 69 630 ($1212,7) |
| Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ) | 490 ($8,6) |
| Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 5580 ($97,2) |
| Установка SSD: 240 ГБ WD Green WDS240G1G0A (SATA Rev. 3, запись – 465 МБ/с, чтение – 540 МБ/с) | 4930 ($85,9) |
| Замена блока питания: HIPRO HPP-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD) | 350 ($6,1) |
| Со всеми наворотами: | 80 980 ($1410,4) |
| Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная) | 2300 ($40,1) |
| Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка) | 3190 ($55,6) |
| Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц) | 5240 ($91,3) |
| Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI) | 10 580 ($184,3) |
| С периферией: | 102 290 ($1781,5) |

### ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ) | 23 970 ($417,5) |
| Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ) | 1620 ($28,3) |
| Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 8080 ($140,8) |
| Память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 320 ($179,8) |
| Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort) | 27 200 ($473,8) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6150 ($107,2) |
| Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 4060 ($70,8) |
| Блок питания: Aerocool Hero 775 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD) | 4250 ($74,1) |
| Системный блок: | 85 650 ($1491,7) |
| Установка СВО: СВО Deepcool Watercooler MAELSTROM 120K (медь, 120 мм, 600–1800 об/мин, 18–32 дБ) | 1690 ($29,5) |
| Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 320 ($179,8) |
| Установка SSD: 240 ГБ SanDisk Ultra II SDSSDHII-240G-G25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с) | 5130 ($89,4) |
| Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2000 ($34,9) |
| Со всеми наворотами: | 104 790 ($1825) |
| Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная) | 3700 ($64,5) |
| Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка) | 5730 ($99,8) |
| Колонки: SVEN HT-210 (5.1, 125 Вт, 40–20 000 Гц) | 8370 ($145,8) |
| Монитор: Iiyama ProLite X2888HS-B2 (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 3 Вт) | 14 550 ($253,4) |
| С периферией: | 137 140 ($2388,4) |

### МЕЧТА

ОТ 110 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ) | 23 970 ($417,5) |
| Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ) | 2050 ($35,8) |
| Материнская плата: ASUS STRIX Z270F GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, USB Type-C, 4x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио) | 12 360 ($215,3) |
| Память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 320 ($179,8) |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N1080XTREME-8GD-PP (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784–1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 43 560 ($758,7) |
| Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 6150 ($107,2) |
| Корпус: Fractal Design Define R5 Titanium Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио) | 7800 ($135,9) |
| Блок питания: Aerocool Hero 775 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 4x 6+2-pin, FDD) | 4250 ($74,1) |
| Системный блок: | 110 460 ($1923,8) |
| Установка СВО: СВО Corsair H100i v2 (медь, 2x 120 мм, 2435 об/мин, 37,7 дБ) | 6150 ($107,2) |
| Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-3200 МГц Patriot Viper 4 PV416G320C6K | 10 320 ($179,8) |
| Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2000 ($34,9) |
| Установка SSD: 250 ГБ Samsung 850 EVO MZ-N5E250BW (M.2 2280, запись – 500 МБ/с, чтение – 1540 МБ/с) | 6950 ($121,1) |
| Со всеми наворотами: | 135 880 ($2366,5) |
| Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная) | 5280 ($92) |
| Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша) | 7620 ($132,8) |
| Колонки: Microlab H-510 (5.1, 242 Вт, 45–24 000 Гц) | 18 400 ($320,5) |
| Монитор: Iiyama G-Master GB2783QSU-B1 (TN, 27 дюймов, 2560x1440, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт) | 20 200 ($351,8) |
| С периферией: | 187 380 ($3263,4) |

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ) | 116 000 ($2020,3) |
| Кулер: СВО Corsair H115i (медь, 2x 140 мм, 2000 об/мин, 40 дБ) | 10 830 ($188,7) |
| Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио) | 26 300 ($458,1) |
| Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16 | 38 730 ($674,6) |
| Видеокарты: 2x Gigabyte GV-N1080XTREME W-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1784–1936/10400 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort) | 101 980 ($1776,1) |
| SSD: 1 ТБ OCZ Toshiba RVD400-M22280-1T (M.2 2280, запись – 1550 МБ/с, чтение – 2600 МБ/с) | 42 620 ($742,3) |
| Жесткий диск: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ) | 31 780 ($553,5) |
| Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL) | 4885 ($85,1) |
| Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас) | 27 950 ($486,8) |
| Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD) | 15 800 ($275,2) |
| Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш) | 11 310 ($197) |
| Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная) | 7160 ($124,7) |
| Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц) | 39 900 ($694,9) |
| Монитор: Iiyama ProLite X4071UHSU-B1 (VA, 39,5 дюймов, 3840x2160, 3 мс, 350 кд/м², 5000:1, D-sub (VGA), 3x HDMI, DisplayPort, 2x 6Вт, USB-хаб) | 37 920 ($660,4) |
| Со всеми наворотами: | 513 165 ($8937,1) |

**Евгений Пекло,**
**главный редактор**

# СОВЕРШЕНСТВО – ЭТО ВРАГ

## Почему долгоживущие проекты не стоит выпускать законченными

В **Civilization VI** уже недобрые полгода не могут добавить очередь строительства. В **Mass Effect: Andromeda** до релиза дожила кошмарная анимация лиц. В **Torment: Tides of Numenera** разработчики сделали еще не весь контент, обещанный во время кампании на Kickstarter. Многих эти и подобные им эпизоды игровой индустрии приводят в ярость: «*За что я платил свои кровно заработанные деньги – за недоделки?!*» Однако на деле подобные проблемы, при всей своей видимой недопустимости, просто необходимы проектам с высокой реиграбельностью. Не спешите закидывать журнал в дальний угол и крутить пальцем у виска, сейчас поясню.

Представьте, что вы бы получили **Diablo 3** на старте уже такой, как сейчас, – со шкафом для переодевания, настроенными сетами, сверхдревними легендарными предметами, режимом приключений и нефалемскими порталами. Год вы бы играли во все это безвылазно, а потом бы прекратили – надоело! Потому что совершенство не меняется и, следовательно, не может давать свежих эмоций, нового опыта. Но стартовая Diablo 3 была игрой весьма несовершенной, и мы прошли весь путь развития вместе с ней, шаг за шагом. И потому до сих пор не забросили: **Blizzard** постоянно подкидывает что-то новое, устраняет какой-нибудь баг, усиливает очередной комплект предметов – в общем, одаривает нас новым источником опыта. Ради этих изменений и новых эмоций, которые они несут, мы и возвращаемся в мир Санктуария.

Полностью законченная и доведенная до ума игра не сможет вас удержать столько, сколько это удается развивающейся. Выйди Civilization VI сразу со всеми расами, идеальным балансом и чертовой очередью, мы бы наигрались и уже не имели причин возвращаться к ней. Финальная версия **Minecraft** никогда бы не зацепила меня, но в альфа-версии я просидел десятки часов и радовался каждому патчу. И когда в «Андромеде» все-таки починят лицевую анимацию – разве это не будет лучший повод на свете еще разочек пройти игру?

Однако во всем нужна мера, особенно в несовершенстве. Переборщите – и вашу игру признают вселенским злом, позорящим индустрию. И забудут. Или, еще хуже, *не забудут* и станут пинать труп вашего детища при каждом удобном случае.

И да, не всем играм несовершенство подойдет. Есть немало проектов, рассчитанных на разовое прохождение, а не на многократные повторы и гринд. Взять, к примеру, **Uncharted**, **BioShock Infinite** или **The Last of Us**. Это истории – сильные, наполненные эмоциями, надолго врезающиеся в память. Вы можете иногда к ним возвращаться, так сказать, перечитывать, как любимые книги, но вам совершенно нет резона сидеть в них по пять часов ежедневно, их нельзя пройти двадцатью разными способами. Они не про это и не для этого. И для таких замечательных игр любое несовершенство, недоделанность – ненужные минусы. Им не нужно быть неидеальными, чтобы быть самими собой.

Так что не спешите ругать рассчитанную на многократные прохождения игру за ее недоработки, если создатели в ней постоянно что-то подкручивают и улучшают. Все идет наилучшим для вас образом, ведь через пару-тройку месяцев игре найдется чем вас порадовать снова. И ведь за это даже не придется приплачивать! ■

ИГРОМАНИЯ

# СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

**ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?**
**НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?**
**У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!**

**IGROMANIA.RU/KUPI**

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА